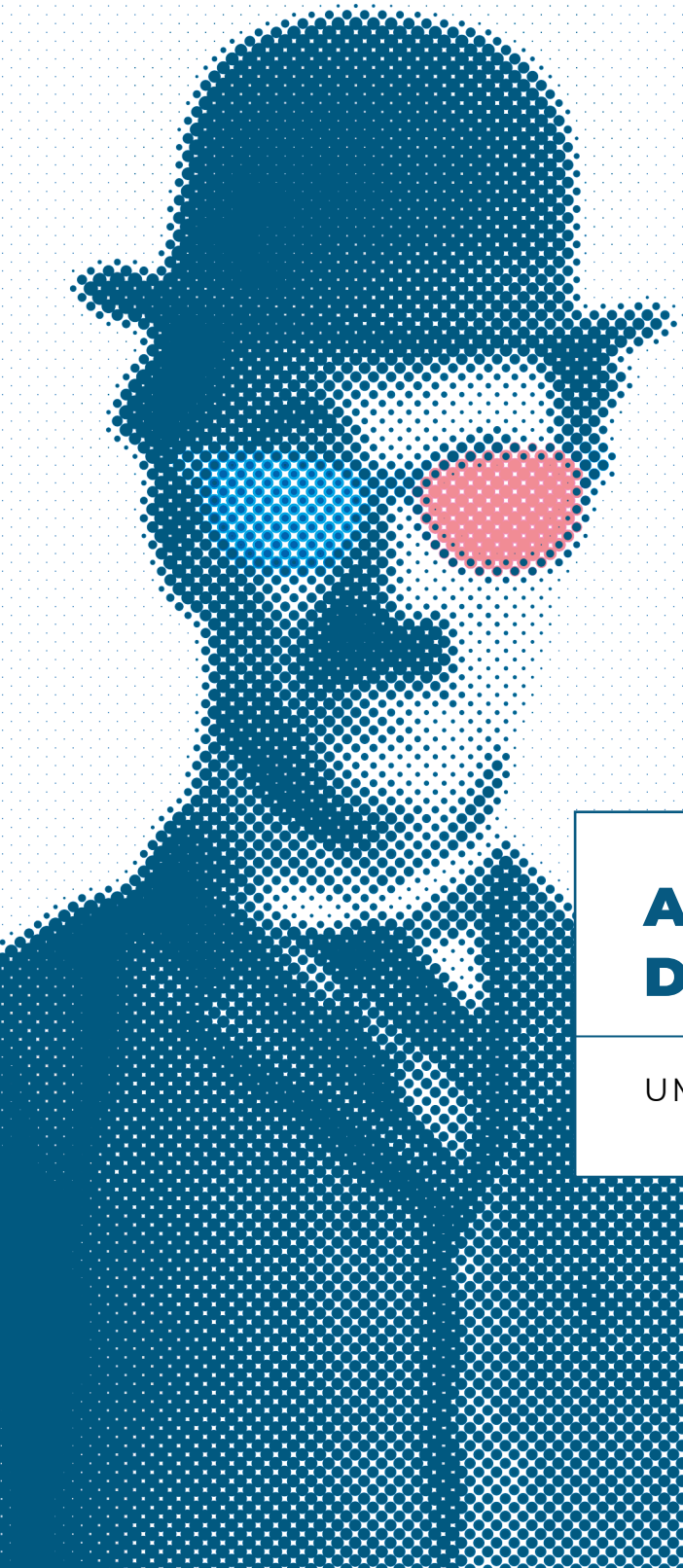

RODRIGO CARREIRO

A LINGUAGEM DO CINEMA

UMA INTRODUÇÃO

Editora UFPE

A LINGUAGEM DO CINEMA

UMA INTRODUÇÃO

RODRIGO CARREIRO

Editora UFPE
RECIFE
2021

Universidade Federal de Pernambuco

Reitor: Alfredo Macedo Gomes
Vice-Reitor: Moacyr Cunha de Araújo Filho

Editora associada à
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS EDITORAS UNIVERSITÁRIAS

Editora UFPE

Diretor: Diogo Cesar Fernandes
Vice-Diretor: Junot Cornélio Matos
Editor: Artur Almeida de Ataíde

Editoração

Revisão de Texto: O autor
Capa e Projeto Gráfico: Pedro Henrique Santos

Imagem da Capa: Ilustração desenvolvida com base na capa de *That Charlie Chaplin walk, de* 1915.
Fonte: The New York Public Library: *https://on.nypl.org/3i0JGNr*.

Uma publicação do Grupo de Pesquisa do CNPq
Laboratório de Pesquisa de Imagem e Som – LAPIS

Catalogação na fonte
Bibliotecária Kalina Ligia França da Silva, CRB4-1408

C314l Carreiro, Rodrigo.
A linguagem do cinema [recurso eletrônico] : uma introdução / Rodrigo Carreiro. – Recife : Ed. UFPE, 2021.

Inclui referências.
ISBN 978-65-5962-032-6 (online)

1. Cinema. 2. Cinema – Produção e direção. 3. Cinema – Estética. 4. Cinema – Direção de arte. 5. Cinema – Montagem. I. Título.

791.43 CDD (23.ed.) UFPE (BC2021-040)

Todas as imagens do livro são usadas exclusivamente para estudo e fins educacionais, de acordo com o art. 46 da lei nº 9610/98, sendo garantida a propriedade das mesmas a seus criadores e/ou detentores de direitos autorais.

Todos os direitos reservados à

Editora UFPE
Rua Acadêmico Hélio Ramos, 20 | Várzea, Recife-PE | CEP: 50740-530
Fone: (81) 2126.8397 | editora@ufpe.br | www.editora.ufpe.br

Para Roberta, Rossana e Gabi,
que têm me ajudado a me manter são.

Agradecimentos

Este livro não teria sido possível sem o apoio e o incentivo de muita gente que cruzou meu caminho nos últimos doze anos.

Para começar, é obrigatório um agradecimento aos professores do Programa de Pós-Graduação da UFPE. Ainda em 2009, durante o transcurso do primeiro ano de funcionamento do Bacharelado em Cinema e Audiovisual, alguns colegas costumavam almoçar juntos, duas ou três vezes por semana, na cantina no prédio onde funciona o Centro de Artes e Comunicação. Nessas conversas, a ideia de um livro sobre linguagem cinematográfica foi discutida algumas vezes. Era para ser um projeto coletivo, mas todo mundo tinha pesquisas individuais em andamento, e a ideia nunca foi para frente. Menos na minha cabeça, onde já tinha se instalado por algum tempo.

Pela mesma razão, é obrigatório mencionar um obrigado especial aos alunos das turmas de 2009, 2010 e 2011 do mesmo curso, a quem tive a sorte e o prazer de ministrar a disciplina Cinema e Narratividade. Grande parte do material que compõe o livro consiste em textos que sintetizam o conteúdo das aulas desse curso. Vários exemplos de uso criativo da linguagem cinematográfica, descritos nesse livro, surgiram de debates travados dentro da sala de aula. Em 2012 e

2013, também pude trabalhar com os cursos de Crítica de Cinema e Análise Fílmica. Dessas aulas saiu, quase na íntegra, o último capítulo.

Embora em menor grau, trechos de alguns capítulos foram inspirados por aulas que ministrei nos cursos de Captação de Som, Design de Som e Cinema Mundial 2. Aos alunos que discutiram comigo aspectos presentes no livro, obrigado.

Também devo agradecimentos aos cinéfilos que se matricularam em qualquer um dos diversos cursos e oficinas de crítica cinematográfica que ministrei entre 2003 e 2008. A apostila original que gerou o projeto expandido deste livro nasceu nessas aulas.

À família: Olivia, Helena, Nina, minha mãe, meu pai, Diego. A Adriana, Eduardo e Pedro. Aos amigos Filipe Falcão, Laura Cánepa, Débora Opolski, Rodrigo Meirelles, Fernando Morais, Paola Battaglia Dias, Marília de Orange, Paulo Souza, Roberta Coutinho, Bruno Alves, Raphael Sagatio e demais parceiros de conversas, essenciais pra sobreviver à pandemia. A Lu Baltar, uma surpresa inesperada. Aos alunos da UFPE e companheiros do Laboratório de Pesquisa em Imagem e Som, o grupo de pesquisa do CNPq que lidero.

A todos os que se enquadram nestas situações e eu esqueci de nomear, e a todos os demais familiares e amigos, meu muito obrigado.

Sumário

9 INTRODUÇÃO

Capítulo 1
15 COMO SE FAZ UM FILME:
A CADEIA PRODUTIVA DO CINEMA

Capítulo 2
33 O ROTEIRO

Capítulo 3
52 PERSONAGENS E ATUAÇÕES

Capítulo 4
69 O *DESIGN* DE PRODUÇÃO

Capítulo 5
86 O SOM

Capítulo 6
102 A CÂMERA

Capítulo 7
116 A FOTOGRAFIA

Capítulo 8
132 A MONTAGEM

Capítulo 9
154 OUTRAS FERRAMENTAS NARRATIVAS

Capítulo 10
164 OS EFEITOS ESPECIAIS

Capítulo 11
170 A DIREÇÃO

Capítulo 12
182 BREVE INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DO CINEMA

Capítulo 13
212 APONTAMENTOS SOBRE ANÁLISE FÍLMICA

231 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Introdução

Vamos voltar um pouco no tempo. Mais precisamente, para o primeiro semestre de 1997, quando eu trabalhava como repórter policial de um jornal do Recife (PE). Naquela ocasião, fui pego de surpresa com um convite para assumir a editoria de cultura do periódico. Mal sabia, mas aquele convite daria uma guinada radical na minha vida – uma guinada que iria desembocar, mais de duas décadas depois, neste livro.

Na época, meu principal interesse na área do jornalismo cultural era a música. Aqui e acolá, me aventurava a cobrir shows e festivais. Mas aceitei, pelo desafio.

Sempre fui apaixonado por cinema, desde adolescente. Sou da geração que tinha perto dos 10 anos quando os primeiros videocassetes apareceram, nas salas das residências de classe média brasileira. Cresci frequentando locadoras de vídeo, vendo filmes de horror, *western* e aventura. Na universidade, enquanto cursava Jornalismo, conheci o cinema de arte europeu, e passei inúmeras tardes e madrugadas vendo tudo de Fellini, Bergman, Antonioni, Tarkovski e Kurosawa. Apesar disso, não me considerava exatamente um cinéfilo. Cinema era mais como um *hobby*.

Aos poucos, meu foco de interesse mais permanente, dentro dos tópicos de que se alimenta a cobertura regular de uma

editoria de cultura, foi se deslocando da música para os filmes. Era um deslocamento duplo, na verdade; hoje, olhando para trás, percebo como ia gradualmente me transferindo com frequência cada vez maior da posição de editor para o *status* de crítico.

Foi mais ou menos o momento em que decidi enveredar pelas searas da carreira acadêmica. Decidi fazer mestrado. A ideia original não era me tornar um professor ou pesquisador, mas um editor de cultura melhor, ou um crítico mais capaz. A partir de 2002, me coloquei voluntariamente numa espécie de disciplina militar em torno da ideia de estudar cinema: ver pelo menos um filme por dia, de todos os tipos. Queria também ler o máximo que pudesse sobre cinema. Comecei a comprar livros.

No Brasil, existem boas coletâneas de críticas, manuais de produção cinematográfica e uma literatura acadêmica de ótimo nível, e você pode aprender muito lendo esses livros, mas quem está dando os primeiros passos pode sofrer um pouco. Os livros destinados a esse público são poucos e bem caros. É exatamente este o público-alvo deste livro: estudantes autodidatas e alunos dos primeiros períodos de cursos de graduação em cinema e audiovisual. Sim, este é um livro-texto. Ou deseja ser.

Espero que a leitura deste livro ajude a entender mais rapidamente o significado de termos como "plano geral", "contra-plongé", "som fora do quadro" ou "diegese", que surgem naturalmente em críticas, ensaios, teses e dissertações. É natural: quem está começando a estudar uma determinada arte não tem como deter instantaneamente o conhecimento da gramática cinematográfica, e nem compreende de forma rápida e fácil a linguagem cinematográfica. Embora esses conceitos sejam relativamente simples de entender, eles podem ser utilizados de forma muito sofisticada (e muitas vezes intuitiva, por sinal) por cineastas talentosos e/ou críticos geniais.

A primeira tentativa de organizar o texto deste livro ocorreu em dezembro de 2007. Eu já havia migrado dos jornais para as salas de aula e para a pesquisa acadêmica. De fato, já fazia cinco anos que eu ministrava cursos de crítica de cinema e linguagem cinematográfica, em locais como Faculdades Barros Melo (Aeso) e União Brasileira de Escritores. Sem encontrar livros nacionais capazes de sintetizar o tipo de conhecimento que eu desejava trabalhar, escrevi uma apostila. Cheguei mesmo a imprimir algumas cópias da apostila com capa colorida. Esse texto circulou muito pouco; a maior parte dos tomos ficou em caixotes, dentro do meu escritório, até mofar e virar papel reciclado.

A partir de 2009, ao começar a dar aulas na UFPE, passei a atualizar semestralmente o texto da apostila. Acrescentava ou atualizava exemplos, corrigia erros, ajustava trechos para que ficassem mais compreensíveis. Além desse trabalho pontual, o texto passou por duas reescritas completas – uma mais rápida, em outubro de 2011, e uma expansão bastante detalhada, nos primeiros meses de 2014. A revisão final só veio a acontecer em 2020, após uma série de problemas editoriais que atrasaram a publicação do livro.

No texto que você tem em mãos, procuro oferecer uma visão panorâmica de toda a cadeia produtiva do cinema: como se dá a divisão do trabalho dentro do processo de fazer um filme, o que faz cada setor de produção (fotografia, arte, som, montagem, roteiro, produção e direção), como cada profissional dentro dessa cadeia produtiva pode dar sua contribuição estética e criativa ao resultado final: o filme.

Durante as aulas, sempre gostei de usar uma metáfora para explicar o que os alunos podiam esperar de um curso sobre linguagem cinematográfica. Ainda hoje, peço que todos pensem num grande armazém cheio de ferramentas. Essas ferramentas constituem os recursos disponíveis aos cineastas para

contar histórias em um meio audiovisual. Digo aos alunos que nosso trabalho, durante as aulas, é passear dentro desse armazém, observando tudo. Durante o passeio, paramos para conhecer algumas das ferramentas, suas funções, seus usos mais comuns (e também alguns dos usos mais incomuns).

As ferramentas são as técnicas do fazer cinematográfico. Qualquer profissional ligado ao cinema (seja um realizador, um crítico ou um pesquisador) precisa conhecê-las, no mínimo intuitivamente. Quanto mais ele dominá-las, tanto melhor. É com elas que ele trabalhará dentro de seu ofício.

Claro, é possível subverter o uso dessas ferramentas. Para pendurar um quadro na parede, podemos usar um martelo e um prego, mas também podemos optar por um parafuso e uma chave de fenda. As ferramentas estão por aí; o uso que fazemos delas depende da criatividade e da intuição de cada um.

Alunos iniciantes possuem um monte de interrogações: o que faz exatamente o fotógrafo de um filme? Como um plano geral se encaixa dentro de uma cena? De que forma o montador decide o ponto exato em que deve cortar uma tomada? Qual a função, dentro de um *set* de filmagens, do diretor de produção? Como é feita a continuidade de iluminação em uma locação externa? Quais os critérios que um diretor leva em consideração no momento de decidir onde colocar a câmera?

A linguagem do cinema: uma introdução oferece respostas para todas essas perguntas, e um monte de outras. Este livro, espero, vai ajudar a entender quem faz os filmes e como eles são feitos. Este é o primeiro passo para compreender, também, por que alguns desses filmes são melhores do que outros.

O percurso se inicia no primeiro capítulo, em que detalho a cadeia produtiva do filme e explico quais são os departamentos envolvidos numa filmagem. Esse capítulo cobre todas as etapas da realização de um filme, desde os primeiros estágios de planejamento até a finalização do trabalho. A função de cada profissional dentro de um projeto está explicada aqui.

O segundo capítulo focaliza o roteiro. Ele descreve as ferramentas de trabalho do roteirista e as principais técnicas das quais ele dispõe para colocar todo o enredo no papel. O terceiro capítulo lida com um processo de interseção dividido pelo roteirista com os atores: a construção minuciosa dos personagens do filme.

O quarto capítulo examina em detalhes como o trabalho do departamento de arte – cenários, figurinos, locações, maquiagem e objetos cênicos em geral – contribui para enriquecer a narrativa. No quinto capítulo, mostro como o som de um filme pode ir muito além de simplesmente fornecer uma trilha de áudio para acompanhar as imagens que passam na tela. Através da música, dos efeitos sonoros e das vozes dos atores, o sentido de uma cena pode ser alterado, enfatizado ou modulado de maneiras bastante incisivas.

O sexto e o sétimo capítulo tratam dos processos de captação e registro de imagens. No sexto capítulo, focalizamos a câmera e suas possibilidades. O sétimo capítulo discute mais detalhadamente a ideia de fotografia no cinema, trabalhando com conceitos relacionados à iluminação e à profundidade de campo.

A partir do oitavo capítulo, entramos no mundo da pós-produção. O oitavo e o nono capítulos lidam com técnicas e ferramentas narrativas relacionadas à montagem, ou edição de imagens. Veremos como o ritmo do filme, bem como a construção de um espaço cênico coerente, depende fortemente do modo como um bom editor corta e organiza os planos.

No capítulo dez, explicamos algumas técnicas de produção de efeitos especiais, tanto analógicos quanto digitais. O décimo primeiro capítulo lança luz sobre o trabalho do diretor.

O livro poderia terminar nesse ponto, mas preferi acrescentar dois capítulos adicionais, pensando especificamente naquelas pessoas que estão interessadas não apenas em fazer filmes, mas em analisá-los. Assim, o décimo segundo capítulo

apresenta rápidos tópicos introdutórios sobre a história do cinema (longe de relatar uma história completa da sétima arte, minha intenção é que essa parte do livro ajude os leitores mais iniciantes a contextualizar melhor os filmes que veem). E o décimo terceiro capítulo levanta algumas questões sobre modos de analisar e valorar um filme – ou seja, se apoia em autores como Immanuel Kant e Pierre Bourdieu para discutir a construção do gosto e, a partir daí, avaliar modos de fazer análise fílmica.

No final de cada capítulo, também incluí um pequeno texto com dicas de leitura e sugestões de extras de DVDs (ou Blu-Rays) que podem ensinar mais sobre o tema. Torço para que esse material audiovisual ajude a complementar a prática pedagógica enfatizada nos textos e, em conjunto com eles, ajude cada leitor a encontrar o objetivo central deste livro: mostrar como compreender os processos constitutivos de construção de significado no meio audiovisual, tanto do ponto de vista dos cineastas quanto da perspectiva do público – porque, afinal, um filme só existe enquanto filme quando esse circuito diretor-público se completa.

Capítulo 1

COMO SE FAZ UM FILME: A CADEIA PRODUTIVA DO CINEMA

A abertura de *Apocalypse now* (Francis Ford Coppola, 1979) constitui uma das cenas mais conhecidas e importantes da história do cinema. Bêbado, um militar norte-americano (Martin Sheen) delira num quente quarto de hotel em Saigon (Vietnã), imaginando helicópteros que sobrevoam uma floresta de coqueiros em chamas. Na trilha sonora, enquanto os helicópteros giram por todos os lados (o ruído produzido pelas hélices talvez seja um delírio induzido pelo barulho do ventilador do teto, no quarto do hotel vagabundo), Jim Morrison e os Doors entoam a hipnótica *The end*, entre urros que alternam agonia e prazer, acordes dinâmicos de guitarra e rajadas de metralhadora disparados da esquerda, da direita e da frente. Não importa o que você acha do filme; esta sequência espetacular está muito próxima do melhor, tanto técnica quanto estética ou narrativamente, que a sétima arte pode produzir.

Mas o que se passou desde o momento em que o diretor a concebeu, alguns anos antes, até a sua primeira exibição, durante o Festival de Cannes (França), em 1979? Como Coppola conseguiu fechar o financiamento para um projeto tão arriscado, que deixou uma equipe de filmagem durante quase dois anos nas Filipinas? Quanto tempo levou para escrever o roteiro?

Quem selecionou os atores e a gigantesca equipe técnica que trabalhou nas filmagens extenuantes, que custaram um ataque cardíaco a Martin Sheen? Como e por que o processo de pós-produção durou outros dois anos? Quais os intrincados caminhos que o filme teve que seguir até se materializar (ou melhor, ser materializado) a partir da história, contada numa pilha de papel datilografado, até chegar numa tela de cinema? Será que esse mesmo processo se repete com todos os filmes?

A resposta a essa última pergunta é sim e não. Filmes são feitos de modos muito semelhantes, mas também muito diferentes entre si. Sem dúvida, eles aparentam ser mais diferentes do que realmente são. Alguns custam milhões de dólares e empregam centenas de profissionais durante muitos meses. Outros custam poucos milhares de reais e são realizados por meia dúzia de pessoas, em poucas semanas. Mas toda narrativa fílmica é construída a partir de certas convenções estilísticas, narrativas, visuais e sonoras. Todo filme, pequeno ou grande, compartilha uma cadeia produtiva que possui padrões idênticos. Qualquer que seja o tamanho do filme, o processo de feitura pode ser dividido em três fases: planejamento, execução e finalização. No jargão do cinema, chamamos essas fases de pré-produção, produção e pós-produção.

David Bordwell e Kristin Thompson, autores do mais conhecido livro de introdução a estudos de cinema (chamado no Brasil de *A arte do cinema*), preferem falar em momentos cronologicamente distintos (roteiro e financiamento; preparação para as filmagens; filmagens; organização e tratamento do material filmado), mas na verdade os dois primeiros desses momentos constituem, de fato, uma única fase na cadeia produtiva. Esta fase é chamada de pré-produção.

A PRÉ-PRODUÇÃO

A pré-produção envolve aspectos criativos, mas também burocráticos e/ou logísticos. Neste momento, dois grupos de profissionais normalmente trabalham em paralelo – são as duas equipes que concretizam os dois primeiros momentos da cadeia produtiva, segundo a descrição de Bordwell e Thompson (2008, p. 15). A primeira equipe, tradicionalmente menor, realiza a concepção criativa da narrativa do filme, elaborando o roteiro. A segunda equipe fica encarregada de viabilizar financeiramente esse roteiro.

De modo geral, podemos dizer que os estágios iniciais da concepção de um filme se concentram na figura do roteirista, de um ponto de vista criativo. Todos sabemos o que faz um roteirista: ele escreve o roteiro do filme e delineia os personagens. Muitas vezes, este homem é também diretor do filme. Cineastas como o sueco Ingmar Bergman, o dinamarquês Lars Von Trier e o norte-americano David Lynch (assim como boa parte dos diretores de índole mais autoral, especialmente os europeus) trabalham sozinhos nessa etapa. Eles próprios escrevem seus roteiros.

Como nasce um roteiro? De muitas formas. Cinema não é uma ciência exata, como a matemática, e não existe uma fórmula única de tirar um filme do papel. Às vezes, a iniciativa de escrever o roteiro é do roteirista, que parte de uma ideia curta (chamada também de argumento) e escreve sozinho. Muitas vezes, o roteirista se lança ao trabalho sem qualquer garantia de pagamento. Depois, com uma primeira versão do roteiro pronta, tenta se associar a algum diretor ou produtor para viabilizá-lo financeiramente.

Outras vezes o diretor desenvolve um argumento a partir de uma ideia e contrata o roteirista para desenvolvê-lo. Diretores de prestígio, como Alfred Hitchcock, Sergio Leone, Martin

Scorsese e Steven Spielberg, costumam ou costumavam fazer isso. O produtor (líder da segunda equipe, sobre a qual falaremos adiante) também pode fazer esse papel, como era o caso dos grandes produtores da Era de Ouro de Hollywood, entre eles Jack Warner e David O. Selznick.

Esse processo também pode variar de país para país. Em Hollywood, roteiristas e diretores costumam desenvolver um projeto e finalizar pelo menos um tratamento de roteiro, antes de apresentá-lo a um grande estúdio. Às vezes, fazem isso acompanhados de um produtor (que pode, através de empresas produtoras menores, pagar por esse trabalho). Se aprovado pelos estúdios, o filme entra em pré-produção – recebe a luz verde, como se diz no jargão da indústria do cinema norte-americana. Muitas vezes, um roteiro leva anos, ou até décadas, para ser aprovado. A história que resultou em *Apocalypse now* (1979) começou a ser desenvolvida por Orson Welles, ainda em 1939, dois anos antes de realizar *Cidadão Kane* (1941), hoje considerado por muitos o filme mais importante da história do cinema.

Existe ainda, especialmente nos grandes estúdios de Hollywood, um terceiro grupo de cineastas, que atuam como diretores contratados para projetos que não foram necessariamente concebidos por eles, mas sim por produtores executivos. Em geral, esses diretores supervisionam as três fases do processo de realização do filme, mas não têm autonomia autoral dentro dos projetos. Estão lá para garantir que os filmes fiquem prontos dentro do prazo e sem estourar o orçamento. Basicamente, nesse caso, o filme não pertence criativamente ao diretor, mas ao produtor executivo, que em geral trabalha em produtoras ou estúdios de grande porte.

E quem é o produtor executivo? É o líder da segunda equipe que trabalha nesta primeira fase da cadeia produtiva do cinema. A equipe de produção é aquela que vai tratar de viabilizar financeira e logisticamente o projeto. O produtor

executivo é o cara da grana. Ele negocia o orçamento do filme e gerencia esse montante, procurando atender às solicitações de todos os departamentos da equipe (não apenas da pré-produção, mas de todas as etapas do processo de realização). Nessa fase inicial do trabalho, o produtor executivo elabora ou supervisiona o orçamento do filme de forma detalhada, planejando a quantia exata que será gasta por cada departamento criativo (BARNWELL, 2013, p. 14). O número de profissionais necessários para integrar cada equipe, os salários, os custos de cada serviço (desde as refeições da equipe até o pagamento dos atores e figurantes), tudo é calculado e discriminado detalhadamente nesta fase.

O produtor executivo também cuida da captação de recursos para viabilizar o projeto. Ele pode conseguir o dinheiro necessário de várias formas. Os estúdios de Hollywood podem consegui-lo através de empréstimos bancários, investidores independentes (a partir dos anos 2000, muitas empresas do Oriente Médio e da Ásia passaram a investir diretamente em filmes norte-americanos, injetando dinheiro na pré-produção em troca de uma gorda fatia das bilheterias) ou mesmo na bolsa de valores.

No Brasil, onde não há grandes estúdios, o processo é bem diferente. Roteiristas, diretores e produtores costumam recorrer a leis de incentivo fiscal (os governos federal, estaduais e municipais destinam um percentual do seu orçamento para a produção de filmes, ou permitem que empresas destinem uma parte dos impostos devidos para investir diretamente na realização audiovisual). Podem ainda buscar patrocínios privados, acordos de produção e/ou publicidade (a Globo Filmes, por exemplo, não costuma injetar verba diretamente nos filmes que apoia, mas garante visibilidade a esses projetos através de inserções comerciais e *merchandising* na empresa de televisão). A Netflix tem financiado séries e filmes mais recentemente, de forma direta.

Algumas vezes a equipe do filme pode bancar os custos de produção com o próprio dinheiro de seus integrantes. Isso aconteceu, por exemplo, no longa-metragem *O cheiro do ralo* (2007), de Heitor Dhalia. Esse filme foi orçado em R$ 2,5 milhões, mas acabou sendo feito por apenas R$ 315 mil, pois o projeto não conseguiu patrocinadores ou financiamento governamental. Assim, o diretor e alguns membros da equipe, como o ator Selton Mello, entraram com cotas de até R$ 50 mil para garantir a realização. Esse dinheiro foi recuperado depois, com o desempenho do filme nas bilheterias e a venda dos direitos de comercialização para mídias do mercado de vídeo caseiro, como DVD e Blu-Ray.

Não é raro que diretores comecem a filmar sem ter todo o dinheiro necessário para ir até o fim do processo. Muitas vezes um filme pode ter a produção paralisada, para que o produtor executivo possa captar mais verba a fim de concluir o projeto. Isso aconteceu até mesmo com grandes produções, como *Apocalyse now* (1979), de Francis Ford Coppola. Filmes pernambucanos passam frequentemente por esse tipo de dificuldade. *O baile perfumado* (Lírio Ferreira e Paulo Caldas, 1995) quase não ficou pronto porque faltou grana para a pós-produção.

Às vezes, atores ou diretores podem também atuar nesta fase da pré-produção, em geral como produtores executivos. Funciona assim: os astros mais conhecidos, cujos nomes famosos são capazes de atrair muita gente ao cinema, emprestam sua imagem ao projeto durante o período de captação de recursos. Uma empresa patrocinadora de um filme terá mais garantias de que poderá recuperar o dinheiro investido, ou mesmo lucrar, com a presença de um nome famoso no elenco. Nesse caso, o astro estará recebendo também um crédito no filme como produtor – e certamente embolsará um percentual da bilheteria em troca deste "favor". Muitos atores e diretores

possuem empresas de produção. Brad Pitt nunca ganhou um Oscar como ator principal, mas possui uma estatueta como produtor, pelo filme *12 anos de escravidão* (*12 years a slave*, Steve McQueen, 2014).

Uma vez que o produtor executivo já levantou o financiamento necessário, e o roteiro está devidamente escrito, a pré-produção entra em sua segunda fase, quando começa a trabalhar a equipe mais numerosa de um set de filmagem: o departamento de arte. Esta equipe pode ser chefiada pelo desenhista de produção, ou *designer* de produção (em geral, um profissional oriundo das áreas de Arquitetura ou Design), ou pelo diretor de arte. Em geral, produções maiores possuem um *designer* de produção. Produções medianas ou menores têm o departamento de arte chefiado pelo diretor de arte (que, nos maiores filmes, é subordinado hierarquicamente ao desenhista de produção). Seja como ele for chamado, de todo modo, esse profissional é responsável pela concepção de toda a parte visual do filme.

Muitos profissionais fazem parte dessa equipe: carpinteiros, pedreiros, cabeleireiros, maquiadores, cenógrafos, contrarregras, diretores de arte, figurinistas, costureiros, decoradores de cenários, pintores, artistas gráficos, produtores de carros e objetos, e muitos outros (RODRIGUES, 2002, p. 80). Essa equipe é responsável pela seleção e adaptação das locações externas (espaços ou prédios onde serão filmadas cenas), pela construção e adaptação de cenários em estúdio, pelos figurinos usados por atores e figurantes, e por toda sorte de objetos cênicos necessários para as filmagens, de automóveis a eletrodomésticos, incluindo animais.

Enquanto a equipe do desenhista de produção cuida da organização da parte visual, a equipe de direção (em estreito contato com a produção) estabelece um cronograma de filmagem. O diretor do filme, junto com um ou mais assistentes de

direção, decide onde acontecerão as filmagens, qual a ordem de utilização dos cenários e locações, sincroniza as agendas dos atores, explica quantos figurantes serão necessários em cada dia, informa quantos dias de filmagens serão necessários para a conclusão de cada cena.

Nesta etapa, é bastante comum que o diretor faça uma decupagem do roteiro. Isso significa que o diretor, muitas vezes auxiliado por um artista gráfico (um desenhista de *storyboards*), divide todo o roteiro em planos, e seleciona as posições de câmera em que cada tomada será executada. Há diretores, como Alfred Hitchcock, que planejam minuciosamente cada plano, meses antes de filmar; outros diretores, como Woody Allen, preferem decupar o mínimo possível, decidindo a posição da câmera e a duração de cada plano apenas na hora das filmagens, junto com o diretor de fotografia.

Para *Touro indomável* (1980), por exemplo, Martin Scorsese filmou em ordem diversa da cronologia do filme. Ele decidiu começar pelas cenas de luta, registradas durante oito semanas, em um ringue construído dentro de um estúdio. Scorsese desenhou pessoalmente *storyboards* (uma espécie de história em quadrinhos do roteiro, concebida pelo diretor com a ajuda de um artista gráfico, detalhando as posições e movimentos de câmera que serão executados no momento da gravação) detalhados para cada luta, e decupou todo o roteiro, plano por plano. Depois disso, ele ainda gastou mais duas semanas num ginásio de verdade, filmando apenas planos gerais (nos quais a câmera captura toda a ação dramática que acontece, reunindo os lutadores e o público num mesmo quadro de imagem). Só depois passou as cenas intimistas com os atores, nas quais gastou mais oito semanas. Para essas cenas da intimidade dos personagens, ele não usou *storyboards*. Preferiu adotar um estilo mais espontâneo e menos planejado.

A PRODUÇÃO

Quando o segundo estágio de feitura do filme começa – a produção propriamente dita – o roteiro normalmente já passou por várias revisões, e o diretor está pronto para transformar as palavras em imagens e sons. Na maioria dos filmes, pelo menos, é assim. Claro que há exceções: no clássico *Casablanca* (1941), os roteiristas contratados pela Warner permaneceram escrevendo mesmo durante as filmagens. De fato, eles reescreviam o roteiro todas as noites, entregando os novos diálogos aos atores apenas na manhã em que seriam filmados. Esse atraso na confecção do roteiro deixou o astro Humphrey Bogart tão irritado que ele não disfarçava o mau-humor nas filmagens – vem daí o famoso cinismo do personagem dele.

O diretor possui uma equipe que trabalha consigo durante as filmagens. O primeiro assistente de direção é seu braço direito; ele elabora a *ordem do dia* (a relação de planos que será filmada no dia seguinte, entregue a toda a equipe no final de uma diária), dá instruções aos membros da equipe técnica, gerencia os recursos de produção dentro do set de filmagens, e administra os recursos da produção (RODRIGUES, 2002, p. 79). O segundo assistente de direção lida mais com os atores, cuidando para que estejam sempre no horário e até ensaiando com eles, se necessário. Quando há um terceiro assistente de direção, este cuida dos figurantes. Existem estagiários que auxiliam esses profissionais – em todas as etapas da cadeia produtivas, de fato, há normalmente estagiários aprendendo novos ofícios.

O continuísta também trabalha na equipe de direção. Esse profissional faz a ligação entre o montador do filme e a direção, anotando todos os procedimentos visuais para garantir a continuidade de uma cena (ou seja, cuida para que todos os elementos visuais vistos em um quadro continuem da mesma

maneira no plano seguinte, mesmo que as gravações aconteçam em dias diferentes). Se você vê o cabelo de um personagem mudar de penteado no meio de uma cena, ou nota o sumiço de um objeto dentro do cenário, o culpado é o continuísta.

Equipes especiais podem incluir, dependendo da produção, dublês, coreógrafos (em musicais), treinadores de animais, preparadores de elenco e técnicos de efeitos especiais. Todos esses profissionais estão ligados à direção.

Junto com o diretor, podem trabalhar diretores de segunda unidade. Eles filmam tomadas envolvendo dublês, paisagens e cenas de ação física que não envolvam os atores principais. Na trilogia *O senhor dos anéis*, Peter Jackson tinha quatro diretores de segunda unidade trabalhando em simultâneo, enquanto ele própria dirigia o elenco principal: um diretor de segunda unidade filmava cenas de ação com figurantes em *chroma key* (fundo azul); outro filmava tomadas panorâmicas ou com dublês; um terceiro filmava apenas miniaturas; e um quarto refazia tomadas com atores.

Durante as filmagens, o departamento que trabalha mais próximo da direção é a fotografia. Este departamento é chefiado pelo diretor de fotografia, cuja responsabilidade consiste em lidar com a iluminação, a escolha dos ângulos de câmera e enquadramentos, bem como o movimento da câmera. Ele chefia uma equipe que conta com operadores de câmera (*cameramen*), eletricistas (instalam e operam os equipamentos de iluminação), maquinistas (profissionais que operam trilhos ou gruas para movimentar a câmera durante os planos) e um responsável pelo gerador (equipamento que gera energia para alimentar os equipamentos elétricos no set).

O diretor de fotografia trabalha próximo do desenhista de produção na seleção da paleta de cores de um filme. Ele possui pelo menos um assistente, que fica responsável pela troca de lentes e filtros da câmera, e pode operar também o foco.

O segundo assistente de fotografia cuida da limpeza e da guarda dos equipamentos.

Outro departamento que trabalha no estágio de filmagem é a equipe de captação de som direto. Ela é composta por um técnico de som direto e um ou dois assistentes. O técnico de som direto seleciona o equipamento (gravadores, mesas de mixagem, microfones aéreos e de lapela) e monitora a gravação dos diálogos (SOUZA, 2010, p. 103). A monitoração é feita de duas maneiras: auditiva (o técnico mantém um fone de ouvido e escuta tudo, para garantir que ruídos indesejáveis não atrapalhem a captação das vozes) e visual (o técnico olha o nível de gravação, para garantir que o som esteja nítido o suficiente, mas sem ultrapassar os níveis máximos de gravação sem distorção).

Com o técnico de som direto, trabalham um microfonista (o sujeito que opera o *boom*, uma vara de fibra de carbono com um microfone direcional apelidado de *shotgun* preso à ponta) e pelo menos um assistente, que cuida da limpeza e do armazenamento adequado dos equipamentos. Nos filmes muito pequenos, em especial documentários, um único profissional pode ficar responsável por todas essas tarefas. Já em filmes muito grandes, a equipe pode crescer. Para o musical de Hollywood *Os miseráveis* (2013), de Tom Hooper, em que os atores cantavam de verdade no set, a equipe de som direto tinha sete pessoas.

Nos últimos 20 anos, o uso de microfones de lapela (chamados *lavaliers*), que ficam escondido sob o corpo dos atores – em geral, preso à caixa torácica, mas às vezes no cabelo – se tornou mais comum, porque a qualidade do áudio captado melhorou e porque o advento de gravadores digitais multipistas permite gravar oito ou mais microfones separadamente, para mixagem posterior. No filme de guerra *1917* (Sam Mendes, 2019), os dois atores principais tinham quatro microfones escondidos no corpo: sob o capacete, sob a camisa e em cada uma das pernas.

De todo modo, normalmente, a equipe do som direto tem a incumbência de gravar apenas os diálogos, eliminando a maior parte das vozes. Os ruídos naturais, mesmo os mais comuns e/ou insignificantes (tais como motores de carro, pássaros e cachorros, passos, barulhos de talheres, o zumbido de um ar condicionado ou de um ventilador etc.), serão reconstruídos detalhadamente na fase da pós-produção, por uma equipe diferente de profissionais.

Muitos filmes contemporâneos têm como chefe a figura do *supervising sound editor*. Este profissional pode se juntar à equipe ainda na pré-produção. Ele planeja o estilo de som que poderá ajudar a dotar a produção de nuances que tornem o filme mais dinâmico, interessante e complexo. Ele também contrata as equipes e gerencia os recursos de tempo e dinheiro.

Em *A testemunha* (1985), de Peter Weir, metade da ação se passa dentro de uma comunidade religiosa que vive numa fazenda, sem luz elétrica e motores, como se estivessem no século XIX. A outra metade ocorre dentro de uma delegacia de polícia, envolta em sons de sirenes, carros e demais ruídos de uma metrópole. Assim, o conceito de som seguiu um princípio simples: todo o som ambiente das cenas na fazenda *amish* foi reconstruído em estúdio, usando-se apenas trechos de sons rurais gravados no mínimo 20 anos antes (esses arquivos sonoros foram resgatados da biblioteca de sons da Paramount, estúdio que bancou a realização do filme). Os diálogos foram gravados com gravadores de 20 anos de idade. Os *sound designers* queriam obter um contraste sônico entre os sons dos dois ambientes.

Um dia normal de trabalho em locação dura doze horas. Antes que câmeras e gravadores de som comecem a rodar, as equipes de arte, fotografia e som devem preparar o cenário, instalar e checar os equipamentos de registro e iluminação.

Por algumas horas, o set de filmagens pode permanecer em preparação, enquanto os atores vestem o figurino, se maquiam, repassam o texto ou ensaiam. Na hora da filmagem (a claquete – que atualmente é digital – garante a sincronia entre o som e a imagem, que são gravados separadamente), o diretor cumpre a *ordem do dia*, registrando a cena em diferentes ângulos, um a cada vez (todas as tomadas a partir de um mesmo ângulo de visão são registradas em sequência; esse enquadramento é chamado de *setup*).

Há diretores que gostam de usar mais de uma câmera simultânea, para ter imagens de "cobertura" (diferentes enquadramentos de uma mesma cena, que podem ser usadas na fase de montagem para variar o ângulo de visão). Fernando Meirelles, por exemplo, usou quatro câmeras simultâneas no filme *Ensaio sobre a cegueira* (2008). Em um número musical de *Dançando no escuro* (2000), Lars Von Trier gravou a cena com 100 câmeras digitais colocadas em posições distintas, para poder editar uma espécie de videoclipe-caleidoscópio.

A PÓS-PRODUÇÃO

Embora seja fundamental, a fase de produção é frequentemente a mais rápida da feitura de um filme. Já a fase de pós-produção pode demorar de alguns meses a até mesmo alguns anos, dependendo de muitos fatores, como orçamento disponível, número de tomadas com efeitos especiais necessárias para finalizar, e nível de complexidade da computação gráfica necessária.

Um departamento que trabalha muito próximo do diretor, nessa fase, é o editor (ou montador). Esse profissional recolhe todo o material bruto filmado pelo diretor, seleciona os melhores *takes* de cada plano filmados, e organiza tudo, seguindo a cronologia imposta pelo roteiro. O montador decide também em que ponto deve começar e terminar cada tomada.

O montador precisa examinar todo o material filmado no estágio da produção. Isso pode levar muitos dias. Em *Apocalypse now*, o material bruto totalizava 14.250 minutos, ou 238 horas. Ou seja, para cada minuto de filme utilizado, Walter Murch teve que descartar 95 minutos. Obviamente, ele precisou ver todo esse material pelo menos uma vez. Por isso, a montagem desse filme demorou dois anos para ficar pronta.

Hoje em dia, com a digitalização em todas as etapa da cadeia produtiva, o trabalho de montagem ficou mais rápido. Até os anos 1970, o montador tinha que literalmente cortar e colar os pedaços de película, numa máquina chamada *moviola*. Nas duas décadas seguintes, ele tinha assistentes que digitalizavam o material bruto e organizavam todo o material, gravando-o em discos rígidos de grande capacidade. Atualmente, os filmes são arquivos digitais que a equipe do montado organiza e acessa a qualquer momento.

Seguindo fielmente o roteiro, o montador organiza sozinho o primeiro corte do filme. Esse primeiro corte costuma ser muito longo, chegando às vezes a três ou quatro horas de duração, ou até mais – *Apocalypse now* tinha sete horas e meia na primeira versão (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 22). A partir de então, o diretor do filme se junta ao montador. Juntos, eles podem decidir eliminar, reduzir ou mesmo ampliar certas cenas, em detrimento de outras. Esse processo de ajustamento da versão final do filme pode durar algumas semanas.

Enquanto isso, o departamento de pós-produção sonora está trabalhando. Essa equipe é bastante segmentada. O líder é o supervisor de som, que pode ser chamado também de *sound designer*. Há pelo menos três equipes de editores de som (OPOLSKI, 2013, p. 64), cada uma lidando com um conjunto diferente de sons: diálogos, ruídos (esta equipe costuma ser a mais numerosa e pode ser dividida em várias subequipes: editores de efeitos sonoros, editores de ambientes ou BGs,

editores e artistas de *foley*, editores) e música (não apenas o compositor, mas também um supervisor musical para a escolha e licenciamento de canções, editor e mixador).

O número de editores em cada uma dessas equipes varia, de acordo com o gênero de filme (películas de aventura costumam exigir um trabalho maior de efeitos sonoros, enquanto comédias trabalham mais com diálogos, e assim por diante) e a duração.

O editor de diálogos trabalha com o som direto gravado nos sets de filmagens. Ele precisa ouvir as diversas tomadas de cada plano escolhidas pelo diretor, sincronizar e limpar as impurezas do áudio. Os editores de ambientes e efeitos sonoros gravam, organizam e tratam ruídos gravados individualmente, chamados de *hard effects* (motores de carros, sirenes, animais, aviões, trens etc.), e também grupos de ruídos e vozerios característicos de determinados lugares (restaurante, aeroporto, *shopping center*, estádio de futebol, avenida movimentada, rua deserta etc.).

O *foley* é uma espécie de dublagem de objetos: passos, ruídos de roupas, armas e outros ruídos produzidos geralmente pela interação do corpo humano com o mundo ao seu redor são reproduzidos em estúdio, por um artista de *foley*, que manipula apetrechos e objetos diversos para reproduzir sincronicamente alguns tipos de ruídos. E o editor de música deve sincronizar os trechos de música com as cenas já montadas, podendo também mixar as diversas camadas de instrumentos musicais para obter efeitos emocionais específicos. No Brasil, o *foley* também é chamado de *ruído de sala*.

Outro trabalho importante é a dublagem, ou ADR (sigla em inglês para Automated Dialog Replacement). Em geral, após as filmagens, os atores passam alguns dias em estúdios de som, refazendo as vozes dos trechos em que a captação de som não ficou boa. Em Hollywood, cerca de 30% do som de um filme,

em média, precisam ser regravados (BUHLER; NEUMEYER; DEEMER, 2010, p. 415). Esse recurso é menos usado no Brasil, mas diretores como o pernambucano Gabriel Mascaro gostam de utilizá-lo.

O compositor da trilha sonora original, responsável pela música ouvida no filme, compõe temas e pedaços de melodias (chamados *cues*) para cada trecho onde o diretor achar necessário ter música. Ao final do trabalho, todos os editores se reúnem com um supervisor de mixagem, e às vezes com o *sound designer*, para definir o balanço final entre as trilhas de diálogos, ruídos e música. Cabe ao mixador definir quais elementos terão destaque, além de distribuir espacialmente os diversos sons nas seis saídas sonoras utilizadas pela maioria dos filmes (um canal sonoro central, dois laterais dianteiros, dois laterais traseiros e um *subwoofer* para sons muito graves).

Além da equipe do som, um departamento de efeitos digitais trabalha sobre o filme já montado. Os técnicos de efeitos especiais usam computadores modernos e toda uma variedade de técnicas e softwares especiais para incluir elementos digitais (seres fantásticos, objetos inexistentes) ou excluir objetos indesejáveis (a sombra de uma câmera ou microfone, por exemplo), além de manipular digitalmente certos aspectos da imagem.

Assim que os departamentos de som e efeitos especiais terminam seus respectivos trabalhos, som e imagem são finalmente sincronizados e reunidos na cópia final do filme, que passa ainda por um processo de finalização digital, com um profissional fazendo correção de cores e realizando uma última checagem geral. Com o filme pronto, às vezes o diretor e os produtores optam por fazer exibições-teste (em *shopping centers*, reunindo pessoas aleatoriamente, que não sabem qual filme verão) para testar a reação das plateias.

Essas exibições às vezes determinam alterações na versão final do filme. *Blade runner* (1982), por exemplo, ganhou

uma narração em *off* (os executivos da Warner acharam que o filme era confuso e ambíguo) e um final feliz (como as gravações já havia terminado, Ridley Scott usou material filmado por Stanley Kubrick para *O iluminado*, de 1980). Em *Ensaio sobre a cegueira* (2008), Fernando Meirelles optou por cortar uma cena de estupro e reduzir outra, para reduzir a rejeição da porção feminina da plateia, detectada numa das exibições-teste realizadas.

Com o filme pronto, é hora de a equipe de *marketing* decidir a estratégia de lançamento: quais cidades receberão o filme primeiro, como será feita a divulgação junto à imprensa especializada, se produtos associados – bonecos, cadernos, lancheiras – serão vendidos.

Atualmente, estima-se que entre 30% e 50% da arrecadação de um filme é alcançada nos três primeiros dias em exibição. Nos EUA, as grandes produções são lançadas em até oito mil salas simultâneas (no Brasil, esse número gira em torno de 800 salas). Isso reduz bastante o poder de influência da crítica, já que não há tempo hábil para que as opiniões emitidas por especialistas determinem uma influência detectável no desejo do público por assistir a determinados filmes.

Uma vez que o filme encerre sua carreira nas salas de projeção, inicia-se outra carreira, que pode ser mais lucrativa: o mercado de vídeo doméstico. Estima-se que um filme arrecade pelo menos 80% da receita obtida durante as exibições nos cinemas com lançamentos de filmes em DVD e Blu-Ray, licenciamento para exibição em TV aberta, sistemas de *pay-per-view* e distribuição online em sistemas como Netflix etc.

PARA LER

Os livros *Ideias em movimento* (Aída Marques) e *O cinema e a produção* (Chris Rodrigues) explicam com bastante didatismo como funciona a cadeia do audiovisual no Brasil. Ambos estão um pouco defasados tecnologicamente, mas ainda assim contêm muita coisa boa. O primeiro capítulo de *A arte do cinema* (David Bordwell e Kristin Thompson) oferece uma visão mais abrangente, mas focalizando a realidade de Hollywood.

PARA VER

Uma boa dica para aprender aspectos da produção de filmes é o documentário de bastidores presente no DVD duplo de *Guerra nas estrelas: a vingança dos Sith* (2005). *O making of* focaliza aspectos pouco glamorosos do fazer cinematográfico, mostrando até mesmo o trabalho da equipe do *catering* (o pessoal que cozinha e serve comida a técnicos, atores e figurantes) e dos contrarregras. Os documentários de bastidores dirigidos por Costa Botes para a série *O senhor dos anéis* (três documentários de uma hora cada, incluídos no Brasil nas edições estendidas dos três filmes) mostram as tensões vividas pelos membros das equipe de produção, que não realizam trabalhos criativos, mas se desdobram para viabilizar as tarefas de quem cria.

Capítulo 2

O ROTEIRO

A ESTRUTURA NARRATIVA

Assim como aconteceu com a estética, a narrativa cinematográfica derivou do teatro clássico. As origens do modelo mais comum vieram do teatro praticado na Grécia antiga, seguindo a forma que Aristóteles apontou na Poética (escrita quase 400 anos antes de Cristo): a divisão em três atos. A estrutura é denominada por Luiz Carlos Maciel (2003, p. 43) de curva dramática (*Figura 1*).

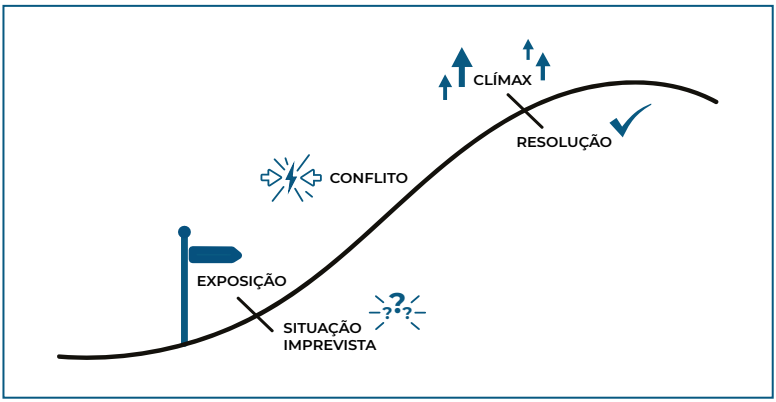

FIGURA 1. Esquema da *curva dramática*

Fonte: Arte de Pedro Henrique Santos e Rafael Sagatio com base em Maciel (2003, p. 43)

A divisão é mais ou menos a seguinte:

ATO 1: EXPOSIÇÃO

No primeiro trecho do filme, os personagens são apresentados em estado normal. A ênfase é dada na apresentação desses personagens e na articulação de elos afetivos entre os personagens. Gilles Deleuze chama esse primeiro ato de Situação (MACHADO, 2010, p. 265).

ATO 2: CONFLITO

O equilíbrio de forças na vida do protagonista é rompido por um ato extraordinário. Esse ato provoca um conflito que ele deseja solucionar, de forma a retornar ao estado de equilíbrio anterior. É o que Deleuze chama de Ação.

ATO 3: RESOLUÇÃO

O protagonista entra em rota de colisão com a causa do conflito. Ele elimina o problema, aprende a conviver com ele ou aceita a derrota. Deleuze diz que esta é a Situação Modificada.

Esta divisão em três atos nem sempre é tão clara e evidente. Ela é facilmente discernível nos filmes da era clássica de Hollywood (1930–1950), ou nos filmes destinados ao consumo jovem. Mas são raros os longas-metragens narrativos (isto é, que contam histórias) que não seguem esse modelo, ou variações dele, em menor ou maior grau.

Alguns autores que estudam roteiros, como Christopher Vogler e Syd Field, insistem na importância que deve ser dada às transições entre os três atos. Field criou a ideia dos pontos de virada (FIELD, 2001, p. 101). São cenas ou sequências em que determinados eventos ou incidentes redirecionam a trajetória da ação principal.

Pense na trilogia *O senhor dos anéis* (2001–2003). A vida do personagem principal, Frodo, é apresentada durante uma

longa introdução. O ponto de virada do drama da trilogia acontece quando ele descobre que o anel que tem consigo tem o poder de decidir o futuro do seu universo. Ele gasta todo o segundo ato tentando destruir o anel, enquanto os demais personagens buscam protegê-lo. No terceiro ato (que no escopo da trilogia acontece no fim do terceiro filme) ele consegue finalmente seu objetivo: destruir o anel. Mas sua vida não volta a ser exatamente o que era antes. Isso é o que Deleuze chamou de situação modificada.

Syd Field diz que o primeiro ponto de virada corresponde à entrada do protagonista no primeiro estágio de sua jornada para tentar solucionar o conflito (ou seja, o evento que provoca o conflito acontece no final do primeiro ato). O segundo ponto de virada joga a história na posição de tensão máxima entre as forças protagonistas ou antagonistas. Após ele, o espectador sente que não há retorno possível, e que a situação vai se resolver de uma forma ou de outra. Agora, ou vai ou racha.

O clímax é a cena mais importante do filme. É o momento em que o destino do protagonista é selado – ele ganha ou perde a luta travada durante o filme. Após este momento, o equilíbrio de forças é restabelecido, para o bem ou para o mal. Ganhe ou perca a luta, o personagem aceita a resolução e retoma a vida regular. Depois desse momento, o filme não demora mais do que alguns minutos para terminar.

Tome como exemplo *O silêncio dos inocentes* (1991, *Figura 2*). É um *thriller* com três atos claramente definidos. O primeiro ato termina quando Clarice (Jodie Foster) encontra, num depósito alugado, a cabeça decepada de um homem. O achado mórbido demonstra que os dois assassinos em série de trama – Hannibal Lecter e Jamie Gumb – se conhecem. Isto impulsiona a investigação para um novo patamar. Lecter não é mais, como se pensava antes, apenas uma aposta remota. Ele é a chave para apanhar o assassino que está solto.

FIGURA 2. Hannibal Lecter, interpretado por Anthony Hopkins
Fonte: Fotograma de *O silêncio dos inocentes* (1991)

O segundo ato termina quando Clarice descobre, seguindo uma pista deixada por Lecter, que a primeira vítima do assassino morava perto dele. Esta revelação dá uma guinada definitiva na investigação.

O terceiro ato mostra Clarice finalmente capturando o matador, graças à epifania no fim do segundo ato.

Outro exemplo pode ser encontrado no clássico *Chinatown* (1974). O filme de Roman Polanski finaliza o primeiro ato com uma descoberta desconcertante do protagonista, J.J. Gittes (Jack Nicholson): alguém o enganou. Ele descobre isso ao conhecer a verdadeira senhora Mulwray (Faye Dunaway). Como tinha sido contratado por uma atriz, Gittes fica irado. Quer descobrir quem o enganou, e por quê. O segundo ato compreende a investigação para descobrir quem o trapaceou. Gittes descobre uma complexa operação imobiliária para valorizar terras, graças ao desvio ilegal de água em Los Angeles. Esta operação já provocou a morte de um homem. Se descobrir o assassino, o detetive descobrirá, por tabela, não apenas o assassino, mas

também o homem que o enganou. A descoberta de um par de óculos dentro da fonte no jardim da Sra. Mulwray lhe dá a pista definitiva sobre a identidade do criminoso.

O terceiro ato mostra a resolução da história, com o confronto final entre o detetive e o assassino.

A maioria dos manuais de roteiro existentes no mercado atualmente adota essa divisão em três atos. Mas há estudiosos que propõem variações interessantes dela.

Kristin Thompson (1999) afirma que os filmes contemporâneos podem possuir mais do que três atos. Ela conta, em média, um ato completo a cada 25 ou 30 minutos de exibição. Esses atos formam sequências fechadas em que determinados personagens buscam solucionar um problema menor (parte do problema maior, na verdade) e, quando conseguem, passam a tentar resolver outra situação dramática menor, às vezes gerada no próprio processo de solucionar o problema anterior. Esse padrão – curiosamente similar à estrutura narrativa da maioria dos games eletrônicos contemporâneos, o que pode denotar uma influência dessa nova mídia no cinema – se repete até que o personagem consiga solucionar o problema maior.

Os atos de um filme, para Thompson, podem ser agrupados em cinco (às vezes seis) momentos distintos na curva dramática: Preparação, Ação de complicação, Desenvolvimento, Clímax e Epílogo. Em alguns casos, encaixa-se ainda o Prólogo (cena ou sequência prévia antes de o filme efetivamente começar). Um filme pode ter tantas ações de complicação quanto o roteirista desejar.

Entre as diferenças, estão a ênfase maior na caracterização de personagens dentro da Preparação, o desenvolvimento de várias linhas de intriga na Ação de Complicação, a ênfase nos avanços do herói/protagonista no Desenvolvimento, a extensão maior e mais duradoura do Clímax e um Epílogo que serve para amarrar feixes narrativos distintos e mostrar os personagens principais desfrutando de suas conquistas.

O TEMA

A primeira fase da concepção criativa de um filme, como vimos, é a escrita do roteiro. Mesmo que o roteirista trabalhe com ideias preexistentes (caso de adaptações literárias, ou quando ele recebe um argumento delineado por outra pessoa para desenvolver), ele precisa definir a ação dramática do filme em um conjunto de cenas que, reunidas, tenha duração média em torno de duas horas de projeção.

Muitos roteiristas iniciam o trabalho definindo um tema principal para o filme. Em geral, todo filme tem um tema central, um assunto sobre o qual a história vai refletir. Esse tema pode ser simples ou ambicioso. A culpa, o amor impossível, a relação entre pais e filhos, a alienação, a relação entre sonhos e realidade, a chegada da idade adulta e o primeiro amor são alguns exemplos de temas bastante comuns. O roteirista e o diretor podem até mesmo escrever o enredo sem ter consciência deste tema, mas o farão com mais clareza se definirem isso com antecedência. É comum que a equipe criativa parta de um tema para, depois, pensar numa história que permita examinar esse tema sob uma ótica humana.

Um bom exemplo de concepção de roteiro é *Taxi driver* (1976), de Martin Scorsese. O roteiro foi escrito pelo roteirista Paul Schrader, que tentava trabalhar uma história sobre a solidão. Na verdade, era um filme sobre ele mesmo, que havia se mudado para Los Angeles (EUA) em busca de trabalho, e estava morando há um ano por lá, solitário, sem conhecer ninguém na cidade. Como achava que não poderia escrever sobre um roteirista desempregado, ele achou que a melhor maneira de abordar o tema da solidão paranoica seria criando um personagem mais simbólico e universal – um taxista insone, que cruza a cidade falando com muita gente, mas sem se conectar emocionalmente com ninguém (*Figura 3*). A profissão do

FIGURA 3. Robert De Niro em *Taxi driver*
Fonte: Fotograma de *Taxi driver* (1976)

protagonista – motorista de táxi – acabou por definir também a cidade onde a história se passa, pois os táxis amarelos de Nova York são reconhecidos mundialmente.

Outras vezes o tema abre caminho dentro de um filme sem que o roteirista e o diretor percebam. Steven Spielberg demorou vários filmes para perceber que todos os trabalhos que escolhia dirigir falavam sobre a família – mais especificamente, sobre a relação complicada entre pais e filhos. Esse tema é recorrente nos filmes dele, mesmo quando está escondido – o enredo de *Guerra dos mundos* (2005) é sobre alienígenas malvados apenas na superfície, pois o filme deseja mesmo discutir o processo longo e tortuoso de um pai ausente e um filho rebelde. Nos filmes de Alfred Hitchcock, o personagem perseguido por algo que não fez é recorrente.

A jornada evolutiva do protagonista dentro da história aborda o tema de forma direta ou indireta. Não é incomum que os roteiristas criem subtramas que comentem, ecoem ou abordem diferentes aspectos deste tema.

No caso do filme *Três enterros* (2005), por exemplo, o tema é a alienação (sentir-se inadequado em um lugar). O principal personagem empreende uma viagem suicida, do Texas ao México, para enterrar ilegalmente um amigo morto, em uma trama não cronológica que vai e volta no tempo. Todos os personagens (o morto, o policial que o matou, a mulher do policial) são pessoas que sofrem, de diferentes maneiras, com o problema da alienação. Há duas histórias paralelas, secundárias, que discutem a questão da alienação que acomete o protagonista da história principal.

Em *Janela indiscreta* (1954), o protagonista (James Stewart) é um homem preso a uma cadeira de rodas, com a perna quebrada, que espia os vizinhos pela janela. Ele é atormentado pela noiva, que o pressiona para se casar, enquanto ele tem dúvidas. Todos os vizinhos que ele observa sofrem de diferentes problemas relacionados ao casamento: há uma mulher solitária que procura insistentemente por um parceiro, um músico divorciado e alcoólatra, um casal sem filhos que transfere o afeto para um cachorrinho, um casal recém-casado que passa o dia na cama, e assim por diante. Cada pequena história comenta o tema central do filme: o casamento.

Em *Valente* (2007), de Neil Jordan, a heroína (Jodie Foster) mata malfeitores porque foi submetida a um ato de violência – um assalto no Central Park, na qual perdeu o noivo assassinado – que gerou um trauma pessoal. Em uma licença poética quase imperceptível, o diretor Neil Jordan reescreveu o roteiro de forma fazer com que todas as pessoas que ela mate sejam homens que, de algum modo, praticam tipos diferentes de violência contra a mulher. Jordan queria criar uma relação de intertextualidade entre o filme e outras obras feitas por Foster (além do já citado *Taxi driver*, ela interpreta mulheres vítimas de abusos machistas em *O silêncio dos inocentes*, de 1991, e *Acusados*, de 1988).

É frequente que o tema esteja expresso no subtexto, e não no texto. O texto é tudo aquilo que os personagens dizem e fazem; o subtexto está nas motivações escondidas por trás destes atos. Imagine que você acaba de entrar numa boate e vê alguém que lhe chama a atenção. Você não aborda essa pessoa dizendo o quanto ela é bonita; usa uma tática mais sutil ("não lhe conheço de algum lugar?"). No subtexto, porém, está claro como água: você está sinalizando à outra pessoa que está interessado nela. A resposta dela também vai te dar algum sinal, de aceitação ou rejeição. Tudo isso está no subtexto, não no texto.

Ou seja, o subtexto está nas entrelinhas das ações. As pessoas quase nunca falam diretamente sobre seus objetivos. Elas dão voltas, mentem, usam metáforas e todo tipo de estratagema para que os interlocutores não percebam qual o verdadeiro objetivo, o que é exatamente que elas querem.

Nos melhores filmes, o que está sob a superfície – aquilo que não é dito, mas apenas insinuado ou sugerido – precisa ser descoberto pelo espectador. O tema da solidão em *Taxi driver*, por exemplo. Nenhum personagem fala sobre esse assunto no filme, mas todo o drama do protagonista gira em torno disso. Ele está enlouquecendo lentamente por causa da solidão.

AÇÃO *X* EXPOSIÇÃO

Há, essencialmente, uma maneira fundamental que o roteirista possui para repassar à plateia informações essenciais para o andamento dramático da história. Ele faz isso através da exposição da trama. Essa exposição pode se dar de diversas maneiras. A mais conhecida é o diálogo. Mas a exposição ocorre também através de ações físicas, de ferramentas visuais (figurino, cenários, cores) ou sonoras (música, silêncio). Mas a maneira mais comum é mesmo o uso de diálogos explicativos.

Perceba, por exemplo, como é frequente que coadjuvantes importantes sejam bons amigos dos protagonistas. Isso acontece porque, sendo íntimos, esses personagens secundários podem conversar sobre as causas do conflito do protagonista sem que isso pareça estranho à plateia. Amigos, afinal, conversam com amigos sobre coisas sérias.

No entanto, o uso excessivo dos coadjuvantes pode se tornar um problema. A exposição verbal excessiva faz com que muitos diálogos soem artificiais, forçados, inseridos na trama apenas para que o espectador compreenda o que se passa no íntimo dos personagens. Esse defeito torna muitos filmes arrastados, sem graça, pouco originais. Diálogos explicativos são uma forma banal de passar informações ao público sem que haja esforço, por parte do cineasta, em encontrar maneiras de informar a plateia através de ações físicas ou de outros recursos dramáticos mais originais e criativos.

Três clichês muito recorrentes em filmes sem criatividade são os diálogos explicativos em excesso, o monólogo artificial (personagens que falam sozinhos sem nenhuma razão) e a narração em *off* (trilha de voz que explica diretamente ao espectador os detalhes da trama). O recurso do narrador em *off* é muito usado para explicar à plateia o que está acontecendo na tela – mas isso só acontece se o diretor não tiver sido eficiente na construção da ação dramática.

Blade runner (1982) ganhou uma narração em *off* imposta pelos executivos da Warner, que não entendiam a história. Eles acharam que Ridley Scott não teria conseguido ser claro o suficiente para que o público pudesse entender o que estava acontecendo na tela sem uma voz fora de cena (ou seja, uma voz em *off*). Explicando tudo.

Nos diálogos explicativos, muitas vezes ocorre um clichê bastante repetitivo: os roteiristas põem um personagem importante para conversar com outro, menos importante, em

geral ignorante sobre detalhes da trama. Este coadjuvante representa a plateia, e o protagonista passa a explicar a ele todos os detalhes da trama. É por isso que os protagonistas de quase todas as comédias românticas sempre têm um "melhor amigo": eles são uma maneira fácil de garantir que o público sempre saiba sem esforço o que está ocorrendo.

Esta é uma convenção narrativa necessária, mas o excesso de uso pode paralisar a ação e tornar o filme menos criativo. Também é prejudicial porque não envolve o espectador ativamente na trama. Não gera tensão, suspense ou qualquer tipo de emoção.

Um bom filme deve ser como um jogo de ligar os pontos, que exige raciocínio ativo de quem joga para que a tarefa seja completada com sucesso. Um bom filme não entrega informações de mão beijada; exige que o espectador pense sobre o que está vendo, raciocine, chegue sozinho a determinadas conclusões. Se ele conseguir intuir sozinho certas coisas, se sentirá recompensado – e passará a gostar mais do filme.

Na verdade, os cineastas mais hábeis, como Alfred Hitchcock, fazem o público pensar que está descobrindo algo, quando na verdade foi guiado meticulosamente até aquele ponto.

Bons diálogos são econômicos. Os filmes não representam exatamente a realidade, que tem largas porções onde nada de interessante acontece, ou o que acontece nem sempre é compreensível. Um bom filme comprime o tempo e a ação, de forma que o espectador não perceba que aquele almoço, que durou só dois minutos no filme, na vida real não poderia acontecer em menos do que 20 ou 30 minutos.

Muitas das cenas mais bem escritas dizem tudo o que precisam dizer sem que seja necessário qualquer diálogo. A plateia vibra, sofre, torce, ri ou chora, sente dor ou alegria junto com os personagens. A comunicação não verbal é um dos maiores trunfos do cinema.

Assista ao terceiro ato do clássico italiano *Umberto D* (1952), de Vittorio De Sica, ou a todo o segundo ato do filme vencedor do Oscar, *Onde os fracos não têm vez* (2008), dos irmãos Joel e Ethan Coen, para perceber como os diálogos e as palavras podem ser eliminados sem prejuízo para a compreensão ou o ritmo do filme.

Além disso, os bons roteiristas partem do princípio de que as pessoas raramente expressam diretamente aquilo que desejam conseguir. Não é comum que um interlocutor revele ao outro, diretamente e de forma clara, aquilo que deseja. Se você paquera alguém, adota um padrão de sinais perceptível, mas não diz à pessoa que a está paquerando. As pessoas dizem uma coisa, mas têm em mente conseguir outra.

PLANO, CENA E SEQUÊNCIA

As unidades básicas de um filme são três: plano, cena e sequência. Estes são pedaços maiores ou menores da narrativa cinematográfica. São como os componentes de um texto: palavra (plano), frase (cena), parágrafo (sequência). O plano é a unidade básica do filme. É tudo aquilo que existe entre dois cortes. De forma resumida, podemos dizer que diretores de cinema filmam planos. As cenas e sequências só existem depois, na pós-produção, quando diversos planos são reunidos.

Cenas constituem ações ligadas no espaço e no tempo. Uma cena contém todos os planos filmados dentro de uma unidade de tempo e espaço; ou seja, uma cena não muda de locação ou de cronologia. A continuidade é obrigatória. Se há alteração no local ou a cronologia sofre um salto, muda a cena.

Já a sequência consiste de um grupo de cenas ligadas por um único objetivo dramático. É comum que elas tenham continuidade temporal, mas não espacial (os personagens mudam de lugar, indo de um prédio para outro, de uma cidade para outra).

Todo filme costuma ser decupado nestas unidades antes das filmagens. Trabalhando com o roteirista e com um ilustrador, o diretor pode dividir todo o filme em sequências; as sequências em cenas; as cenas em planos. Muitas vezes ele faz isso com a ajuda de uma planta baixa de cada locação – esse artifício pode ajudar a decidir antecipadamente onde colocar a câmera, além de ser um valioso auxílio na construção da encenação (ou seja, o posicionamento e a movimentação dos atores dentro do set).

Cada plano que vai ajudar a contar a história é numerado, ainda na fase de pré-produção. As cenas também são numeradas. Quando começa a filmar, o diretor já tem uma boa ideia da duração do filme, porque ele sabe quantos planos terão que ser registrados. Normalmente, um filme de duas horas possui entre 900 e 1.500 planos, mas esse total pode variar bastante, de acordo com o estilo de cada diretor e a época em que o filme é realizado. Na fase áurea de Hollywood (1930–1950), quando na duração média de um plano costumava ser maior que 11 segundos (BORDWELL, 2006, p. 121), era comum um filme ser constituído de 300 ou 400 planos. Hoje, isso é bem mais raro. A média de duração de um plano gira em torno de três segundos (BORDWELL, 2006, p. 123).

Grosso modo, uma página de roteiro equivale a um minuto de filme.

Tudo isto ajuda a produção a definir quantos e quais planos serão filmados a cada novo dia de filmagens. A equipe de produção, responsável por sincronizar a disponibilidade dos sets de filmagem com a presença dos atores e da equipe técnica, faz os ajustes necessários a partir de cálculos gerados por esses dados.

Por razões de produção, um filme raramente é registrado em continuidade (ou seja, as cenas são gravadas na mesma ordem que aparecerão no produto final). O normal é que todas

as cenas que acontecem em determinada locação, independente da ordem em que aparecem no roteiro, sejam registradas de uma só vez (mesmo que ao longo de vários dias). Passa-se, então, a outra locação, e assim por diante.

A razão disso é de ordem prática. Seria muito trabalhoso (e muito mais caro) ter que retornar, com toda a equipe técnica, à mesma locação, alguns dias depois.

CONCEITOS ACESSÓRIOS

DIEGESE

Esse termo é muito importante em todas as áreas da atividade cinematográfica. Ele é mais usado por pesquisadores, mas diretores e roteiristas o conhecem bem. A diegese corresponde ao mundo ficcional habitado pelos personagens. Todos os elementos que existem dentro desse universo são chamados de diegéticos. Os elementos que não existem nesse universo, sendo portanto percebido apenas pela plateia e não pelos personagens do filme, são considerados extradiegéticos.

Tome como exemplo o som de um filme. Diálogos e monólogos são quase sempre diegéticos; os personagens falam entre si. Eles se ouvem, e nos os ouvimos. Esses sons pertencem à diegese. Mas a música do filme é, frequentemente, não-diegética. O espectador ouve a música tocando, mas os personagens não. A música não pertence à diegese. Não existe no mundo de ficção habitado pelos personagens.

McGUFFIN

Artefato, informação ou pessoa que tem muita importância para os personagens do filme, mas não tem qualquer importância para a história. Quase sempre são objetos de valor que os personagens perseguem, mas às vezes o espectador nem

sabe para quê servem. Todos os filmes da série *Indiana Jones* giram em torno de McGuffins (como a Arca da Aliança e o Santo Graal). A estatueta dourada de *Relíquia macabra* (1941) é outro. Um personagem também pode ser um McGuffin: Laura Palmer, na série *Twin Peaks* (1990–1991), é um McGuffin – ela não tem qualquer real importância para a trama, sendo mera desculpa criada pelos roteiristas para desenvolver o verdadeiro objetivo da série: dissecar os podres de uma cidade norte-americana.

ÍNDICE

Antecipações veladas de algo que vai acontecer. Sinais quase imperceptíveis que antecipam uma revelação impor-tante do filme. Quando o fato finalmente acontece, o especta-dor pode perceber que estava recebendo indícios daquilo, mas não tinha atentado para eles.

Um ótimo exemplo está na trilogia *O poderoso chefão*: laranjas aparecem antes de cada cena em que morrem personagens. Não há nenhum sentido narrativo para isto, a não ser a criação de um índice (um sinal quase imperceptível, que "avisa" ao espectador, de forma subliminar, inconsciente, sobre a ocorrência próxima de uma morte).

Os índices frequentemente levam o espectador a querer rever o filme, para tentar perceber aquilo que havia passado despercebido. Em *Sinais* (2002), os copos de água deixados em diversos locais da mansão rural onde a trama se desenrola constituem um elemento fundamental para a resolução da história, embora não saibamos disso no começo do filme.

Um caso muito famoso envolve outro filme de M. Night Shyamalan, *O sexto sentido* (1999, *Figura 4*), em que o diretor espalhou pelo filme diversas pistas da grande revelação final – de que o protagonista está morto, mas não sabe disso. Ele usa

FIGURA 4. Haley Joel Osment no papel de Cole, o menino que vê gente morta
Fonte: Fotograma de *O sexto sentido* (1999)

sempre a mesma roupa, por exemplo, e nunca é fisicamente tocado por qualquer um dos personagens, que nunca se dirigem diretamente a ele (a não ser a criança protagonista, que o faz porque consegue ver fantasmas).

Outro bom exemplo é *Desejo e reparação* (2007), em que a trilha sonora frequentemente usa ruídos das teclas de uma máquina de escrever para criar melodias percussivas. Apenas no final do filme é revelado que boa parte da trama é ficcional, e foi escrita por um personagem do filme que se tornou escritor, utilizando portanto a máquina de escrever.

METALINGUAGEM

O Dicionário Aurélio diz que a palavra se refere aos casos em que "a linguagem fala de si mesmo". No caso do cinema, a metalinguagem está nos filmes que versam sobre o próprio cinema. Pense em filmes como *Crepúsculo dos deuses* (1950), ou *A rosa púrpura do Cairo* (1985), ou *Cantando na chuva* (1952).

Todos são longas-metragens que, em maior ou menor grau, fazem referência ao cinema em seus enredos.

Alguns recursos que quebram a ilusão de realidade criada pelo cinema podem ser compreendidos, também, como metalinguísticos. Às vezes o personagem fala para a plateia, como em *Clube da luta* (1999), ou sabe que está dentro de um filme (o já citado *A rosa purpura do Cairo*). Em *Banda à parte* (1964), Jean-Luc Godard acrescenta o som de um revólver quando um personagem finge atirar em outro com um dedo. O som do tiro é um elemento metalinguístico e, ao mesmo tempo, extradiegético.

SUSPENSÃO DA DESCRENÇA

Este princípio é bem conhecido por todo roteirista. Muitos filmes (especialmente os pertencentes ao gênero fantástico) são ancorados em premissas inacreditáveis, em circunstâncias que não existem na vida real. Esses elementos incluem fantasmas (*Os outros*, de 2001), homens que voam (*Super-homem*), pessoas com superpoderes (*Homem-aranha*), criaturas fantásticas (*King Kong*), desafio às leis da Física (*Drácula*) etc.

Todas as histórias com elementos inacreditáveis precisam ser trabalhadas pelo roteirista com base no princípio da suspensão da descrença. Ou seja, o escritor precisa criar ou alimentar situações narrativas que ajudem o espectador a suspender, voluntariamente, a incredulidade naquela situação impossível. Quando o trabalho do roteirista é bem feito, o espectador chega a um ponto em que aceita a possibilidade (ainda que ficcional) daquilo que seria, em outras circunstâncias, rejeitado em definitivo como algo impossível.

Na maioria das vezes, o artifício mais comum de suspensão da descrença consiste em criar um ou mais personagens – melhor ainda se for o protagonista – que demonstre incredulidade para com aquele elemento impossível no enredo.

O personagem duvida, mas acaba sendo convencido pelas circunstâncias de que aquilo que ele considerava impossível pode ser real.

Este tipo de personagem – o arquétipo do São Tomé – existe aos montes em filmes de fantasmas. O roteirista usa a descrença como elemento de empatia entre espectador e personagem. Quando este último recebe a prova da existência daquilo que considerava impossível, ele suspende a sua descrença – e o espectador também suspende a dele, acompanhando a reação do personagem. Tome como exemplo o filme espanhol *Os outros* (2001), sobre fantasmas que assombram uma mansão vitoriana durante a Segunda Guerra Mundial, numa ilha inglesa. Os personagens passam o filme inteiro desconfiados da existência de fantasmas, mas só acreditam nisso quando obtêm uma prova material de que eles existem.

Também foi por isso que o longa-metragem *Homem-aranha* (2002) dedicou metade da metragem a mostrar, lentamente, o processo de Peter Parker aprendendo, de forma incrédula e desajeitada, a usar seus novos poderes (que ele mesmo achava impossíveis). Tanto tempo investido na suspensão da descrença ajudou a série a ganhar credibilidade.

O mesmo acontece em filmes como *Harry Potter e a pedra filosofal* (2001), cujo protagonista demora a crer que bruxos existem; *King Kong* (1933), em que os personagens não acreditam na existência do macaco gigante até que observam todas as esquisitices da ilha e, finalmente, veem o macaco; e *O sexto sentido* (1999), em que todas as situações vividas pelo pequeno protagonista contribuem para ajudar o público – e o personagem de Bruce Willis – a aceitar o fato de que este último está morto.

PARA LER

Livros sobre roteiros estão entre os lançamentos mais populares do mercado editorial brasileiro dedicado ao cinema. Alguns dos mais conhecidos são o clássico *Manual do roteiro* (Syd Field) e *Manual de roteiro, ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV* (Leandro Saraiva e Newton Cannito). Uma recomendação muito pessoal vai para o livro *4 roteiros* (Syd Field), em que o autor compara cena por cena quatro roteiros com suas versões filmadas (os filmes são *Thelma e Louise*, *Dança com lobos*, *O exterminador do futuro 2* e *O silêncio dos inocentes*).

PARA VER

O documentário presente na edição tripla em DVD de *Gladiador* (2000) contém uma seção inteira em que roteiristas, produtores e o diretor Ridley Scott comentam, detalhadamente, sobre o processo coletivo de construção do roteiro, baseado em reuniões diárias da equipe.

Capítulo 3

PERSONAGENS E ATUAÇÕES

USO DE ARQUÉTIPOS

Aristóteles não foi o único filósofo importante para as artes narrativas. Muitos séculos depois dele, outro filósofo elaborou uma teoria que destacou mais uma figura-chave na estrutura dramática clássica: Georg Wilhelm Friedrich Hegel estudou muitas peças de teatro e chegou à conclusão de que todas tinham um elemento em comum. Este elemento era o conflito. Hegel demonstrou que o público não se interessa por uma história de ficção se não existir conflito dentro dessa história. De modo geral, o protagonista precisa querer alterar alguma condição fundamental de sua existência, seja tentando eliminar um problema para retornar a uma condição anterior, seja tentando dar um passo à frente na sua trajetória pessoal, para que uma história funcione. E isso vale para qualquer arte narrativa, incluindo a literatura, o teatro e também o cinema.

Outro conceito importante para o enredo cinematográfico apareceu através dos estudos do psiquiatra Carl Jung, no século XX. Ao longo dos anos 1930, Jung criou a teoria do inconsciente coletivo: todos os seres humanos, em qualquer local ou época, possuem uma estrutura inconsciente que compartilham

com os semelhantes. Ele chamou os elementos desta estrutura inconsciente de "arquétipos". Arquétipos são conceitos muito profundos que fazem parte, na teoria de Jung, de um inconsciente coletivo, que toda a humanidade compartilha.

Como estão localizados num nível inconsciente muito profundo, os arquétipos não têm forma. São ideias. Para subir à superfície, eles precisam adquirir uma forma, em geral providenciada por elementos oriundos da cultura social na qual o indivíduo existe. Isso quer dizer que cada arquétipo pode tomar, em um determinado grupo social ou mesmo em um único indivíduo, formas diferentes. No entanto, as ideias primárias por trás desses arquétipos já existem no homem antes de ele nascer. Elas são sempre iguais.

Os arquétipos, segundo o antropólogo Claude Lévi-Strauss, são fundamentais para o homem compreender e aceitar a natureza do universo – conceitos como o tempo e a inevitabilidade da morte. Lévi-Strauss estudou comunidades indígenas de diversas culturas e encontrou, em todas elas, a repetição dos arquétipos na forma de mitos (todos os mitos da criação do mundo tentam lidar, por exemplo, com a ideia do caos antecedendo à ordem). Mitos são histórias ficcionais que auxiliam o homem a simplificar, compreender e aceitar uma realidade que ele não consegue compreender diretamente.

O psiquiatra Joseph Campbell, admirador de Jung, foi um pouco adiante. Ele usou as ideias de Jung e Lévi-Strauss, aplicando o conceito de arquétipo às narrativas artísticas (cinema, teatro e literatura). Chegou à conclusão de que a maior parte das obras de ficção utiliza basicamente os mesmos arquétipos, em infinitas variações. Campbell defendeu que romances e filmes e peças teatrais são os mitos modernos.

As ideias de Campbell inspiraram diretamente George Lucas a criar, nos anos 1970, o universo ficcional *Star wars* (*Figura 5*), cuja trilogia original (1977–1983) exerceu importância

FIGURA 5. Cena de *Star wars: uma nova esperança*
Fonte: Fotograma de *Star wars: uma nova esperança* (1977)

seminal na consolidação da cultura do *blockbuster* (o cinema espetacular direcionado a adolescentes) nos EUA. Ao escrever o argumento original da série, Lucas procurou criar os personagens de forma a refletir com exatidão os arquétipos mitológicos de Jung. Assim, Luke Skywalker foi concebido como uma encarnação interplanetária do Herói; Darth Vader era o Sombra; Obi-Wan Kenobi exercia o papel de Mentor; e assim por diante.

Nos anos 1990, um roteirista escreveu um memorando para o departamento de animações infantis da Disney, adaptando em detalhes a teoria de Campbell para a forma do roteiro de cinema. Christopher Vogler (2006, p. 48) descreveu alguns dos arquétipos principais no cinema. Para ele, a maioria dos personagens de filmes contemporâneos desempenha funções combinadas dentre estas que vemos a seguir (existem outras, menos comuns):

HERÓI O protagonista, agente principal da história. Sujeito que enfrenta um obstáculo e deve vencê-lo para retornar a um ponto de equilíbrio em sua vida. Ele vive um conflito, e precisa solucioná-lo para seguir em frente.

SOMBRA O vilão. O antagonista, que exerce pressão no sentido contrário ao do herói – ou seja, deseja manter o conflito. Em boa parte dos filmes, é um ser humano ou sobrenatural. Mas pode ser, também, um animal, um monstro ou uma forçada natureza.

MENTOR Age como professor, um veterano que ajuda o herói em na jornada. Tem a função de preparar o herói para o desafio. Não é raro que se sacrifique durante a trajetória para permitir o avanço do herói. Pode ter sido ele próprio um herói, algum tempo antes.

GUARDIÃO DO LIMIAR É um antagonista menor. Aliado do vilão, mas não tão poderoso quando ele. Funciona como um obstáculo que o herói precisa transpor na trajetória para enfrentar o vilão. A função dramática é testar o herói.

ARAUTO Personagem que anuncia a mudança na trama. Às vezes, desencadeia a ação. Pode servir de inspiração ou reforçar no herói a decisão de enfrentar a jornada. Depois de cumprir sua função dramática, desaparece (ou muda de arquétipo).

CAMALEÃO É uma área de sombra entre o protagonista e o antagonista. Um personagem ambíguo, que não se sabe se está aliado ao herói ou ao vilão. Costuma ter importância aumentada em filmes menos maniqueístas. Às vezes, adiciona dúvida (e, portanto, tensão e suspense) à trama.

PÍCARO Uma espécie de bobo da história. Responsável pelo alívio cômico do enredo. Quase sempre é um trapalhão, e protagoniza as cenas engraçadas. Ajuda a modular o suspense da trama, suavizando a tensão. Quebra a ação principal, para que a plateia possa respirar e seguir em frente.

ANJO Tem a função de conectar o herói a um plano maior, a um destino. Embora possa ser evidente, muitas vezes sua função passa despercebida, ou é confundido com um guardião do limiar ou com o mentor. Se o herói fraqueja na jornada, é o anjo (um personagem ou acontecimento) que o recoloca no caminho correto.

ORELHA Personagem talhado para ajudar o roteirista na exposição da história. É um personagem que escuta as dúvidas, desejos e explicações do herói. Representa a plateia dentro da trama e facilita o trabalho do contador da história.

DAMA O interesse romântico do herói. Muitas vezes é o objetivo final da jornada, ou tem conexão direta com esta.

FUNÇÕES DOS PERSONAGENS

A composição dos personagens, que vou abordar mais adiante, é muito importante para ajudar o ator a submergir no papel, mas nem sempre todas as nuances deste trabalho de interpretação entra no filme. No cinema clássico de Hollywood, quase sempre o personagem está subordinado ao enredo; ele é criado em função de uma história pré-existente (aliás, essa é a diferença fundamental entre o cinema comercial e o chamado "cinema de arte", já que este último faz o oposto: põe o personagem em primeiro plano, e a história acontece em função dele, o que significa que as ações dramáticas são guiadas pela composição do personagem).

Em cada uma das cenas, todo personagem tem uma função narrativa. Esta função muda de uma cena para outra. Há quatro tipos de função narrativa básicas:

AGENTES O personagem que domina a cena. Pode ter um antagonista, que também é um agente. São as pessoas que agem de forma ativa, e figuram como responsáveis pela ação principal de uma cena. Não precisam ser necessariamente os protagonistas do filme inteiro.

AJUDANTES São aqueles personagens que servem de confidentes e "escadas" para os agentes. Na cena, são aqueles personagens que desempenham um papel secundário, auxiliando o agente a conseguir seu objetivo. Muitas vezes aparecem, em cenas de diálogo, com a função de exposição, para que a plateia entenda o dilema do personagem (o protagonista não pode ficar falando sozinho, porque quebra a ilusão de realidade do filme – ninguém fala sozinho!). Os coadjuvantes, especialmente em filmes de horror ou comédias, quase sempre só desempenham este papel.

COMENTADORES Através desses personagens, tomamos conhecimento das consequências e repercussões (sociais, econômicas, políticas, dentro de um grupo ou família) das ações dos agentes. O apresentador de um telejornal que lê uma notícia relacionada diretamente a um ato do protagonista, clichê de filmes de ação, é um exemplo de comentador. O narrador em *off* de um filme também pode funcionar como comentador, o que ocorre por exemplo em *Barry Lyndon* (1975), de Stanley Kubrick.

EMBLEMAS Figurantes que desempenham algum papel essencial para produzir a sensação de verossimilhança de uma cena. Não tem uma função narrativa completa, é

apenas um figurante. Por exemplo, o frentista de posto de gasolina numa cena em que o agente precisa encher o tanque do carro, ou o vendedor de uma loja onde o agente entra para comprar algo. Ele não tem importância real na história, a não ser manter a aparência de realidade do filme.

PROTAGONISTA, PLURIPROTAGONISTA E MULTIPROTAGONISTA

A maioria dos filmes tem um protagonista único, mas é possível construir histórias com mais de um protagonista. Há grandes filmes chamados de pluriprotagonistas, em que dois ou três personagens dividem igualmente esta função de heróis (*Fogo contra fogo*, que Michael Mann dirigiu em 1995, é um caso clássico, no qual inclusive as posições de herói e vilão são fluidas e difíceis de identificar).

Um tipo mais raro de filme é o que traz multiprotagonistas, em que o protagonista não é uma pessoa ou duas, mas um grupo social. Robert Altman foi o grande mestre deste tipo de enredo, fazendo diversos filmes sem protagonistas aparentes, onde a força narrativa emerge do elenco coletivo: filmes sobre cidades (*Nashville*), bairros (*Short cuts – Cenas da vida*), grupos sociais (*Assassinato em Gosford Park, A última noite, O jogador*).

ESTUDOS DE PERSONAGEM

Aristóteles dizia que, no teatro, o personagem é sempre subordinado à trama. Ele é definido por suas ações: o que deseja, o que sonha, o que faz, o que pensa, o que deixa de fazer. Todas essas ações, porém, devem sempre servir à trama. Se não têm relação com a história, não servem para o enredo. Devem ser descartadas, sob pena de tornar a obra longa e maçante demais, ou se desviar do assunto que realmente interessa (o tema do roteiro, lembra?).

No século XX, outros estudiosos, como o dramaturgo norueguês Henrik Ibsen, desafiaram esta tese. Para Ibsen, o personagem era o elemento mais fundamental da história. Se ele fosse bem construído, a ação dele produziria naturalmente o conflito (necessário, segundo Hegel, para que a obra artística despertasse algum interesse no público). A estrutura narrativa, portanto, é a mesma, só que mais orgânica. Esta abordagem gerou, no cinema, o chamado "estudo de personagem": o filme em que os personagens comandam a história, e não o contrário.

Os estudos de personagem, como *Spider* (2002), do canadense David Cronenberg, ou *Boi neon* (2015), do pernambucano Gabriel Mascaro, também seguem a curva dramática tradicional. Porém, optam por mergulhar de forma mais densa na psique dos personagens protagonistas, de forma que estrutura narrativa fica menos evidente.

Neste tipo de filme, é bastante comum que a direção de arte e a fotografia – cenários, locações, figurinos, cores, tipos de lente, filtros, enquadramentos – sejam construídos de modo quase expressionista, procurando refletir visualmente os sentimentos e estados de espírito do personagem principal. Dessa forma, a abordagem visual do filme pode ser mais subjetiva, e seu ponto de vista torna-se propositalmente obscuro, fugidio. Assim, o cineasta reflete através da chamada *mise-en-scène* (as estratégias de encenação, contidas na organização e na dispersão dos elementos dentro do quadro) a visão de mundo ou o estado de espírito do personagem.

Pense em *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (2001). O filme tem uma aparência irreal, cheio de cores saturadas e imagens oníricas que não existem na realidade (*Figura 6*). As nuvens têm forma de bichinhos de pelúcia. O *sound design* aposta em sons hiper-reais, e somos capazes de ouvir primeiros planos sonoros de ruídos normalmente discretos, como o roçar da pele da mão em um saco de grãos de arroz. Essa aparência

FIGURA 6. Audrey Tautou em *O fabuloso destino de Amélie Poulain*
Fonte: Fotograma de *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (2001)

e sonoridade irreais se justificam porque o filme adota um ponto de vista narrativo subjetivo: ela é a forma distorcida como Amélie (Audrey Tautou) vê o mundo.

COMPOSIÇÃO DE PERSONAGEM

Durante as fases de pré-produção, todos os departamentos do filme ajudam na composição do personagem. É preciso definir todas as nuances do personagem. Tudo gira em torno de uma pergunta principal: quem é esta pessoa? É preciso informar o máximo de coisas sobre ela ao público. E não se pode fazer isso apenas com diálogos.

Esta resposta é dada por um amplo conjunto de sinais. Eles incluem as roupas que o personagem usa, os lugares onde mora e trabalha (inclusive a decoração, como fotos e quadros nas paredes, a mesa de trabalho, os móveis, a arrumação ou desarrumação dos lugares, alimentos na geladeira etc.), o carro que usa. Também incluem tiques nervosos, jeito de olhar e andar, tom de voz, sotaque, assuntos favoritos em conversas, gírias e expressões favoritas, maneira de se expressar.

A caracterização de personagem vem se tornando mais complexa e detalhada desde a ascensão da escola de preparação Actor's Studio, fundada por Lee Strasberg, nos Estados Unidos, na década de 1950. O primeiro grande expoente da escola foi Marlon Brando, cujo estilo de interpretação naturalista e casual ajudou o mudar bastante o padrão de atuações no cinema, até então mais próximo do registro teatral, mais grandioso e rebuscado.

É bastante comum que os diretores, os roteiristas ou os próprios atores preparem dossiês complementares sobre os personagens principais de um filme. Estes dossiês podem ter muitas de páginas, e muitas vezes providenciam um passado completo para o personagem: memórias de infância, relações familiares, amizades, traumas, sonhos interrompidos, desejos conquistados, ambições esquecidas e muito mais. Embora nada disso vá ser mencionado durante os diálogos do filme, servem para que o ator conheça o personagem e ajude a definir suas ações e reações a todo tipo de fato que ocorrer durante um filme.

Em *Alien* (1979), o diretor Ridley Scott preparou um dossiê de cinco ou seis páginas sobre cada um dos sete personagens que viajavam na nave tomada pelo alienígena. Cada ator recebeu o seu, com a missão de estudar e desenvolver o personagem a partir daquele passado.

Um bom exemplo para a importância da composição do personagem está nas filmagens de *Touro indomável* (1980), de Martin Scorsese. Num dia da filmagem em locação (um apartamento em Nova York alugado pela equipe de produção), a equipe filmava uma cena em que o personagem de Robert De Niro briga com o irmão (Joe Pesci). Eles discutem em voz alta.

Scorsese decidiu improvisar. Pediu que um membro da equipe fosse para a rua e gritasse de lá, de forma agressiva, que parassem com aquela palhaçada. Este acontecimento não

estava no roteiro. O objetivo de Scorsese era provocar surpresa genuína nos atores, para observar como eles reagiriam àquele improviso. Experientes, De Niro e Pesci incorporaram a deixa e improvisaram, agindo de acordo com a composição dos seus personagens. De Niro foi à janela, furioso, discutir com o suposto vizinho.

Um ator menos atento ao personagem, ou mais apegado ao roteiro, teria pedido para o diretor parar e recomeçar, de forma a seguir o roteiro. Mas De Niro não fez isso. Ele reagiu à provocação de forma irada, impulsiva e nervosa, exatamente como o personagem reagiria. O improviso era 100% coerente com o personagem, um sujeito explosivo e irritadiço. Esta improvisação entrou no filme.

Vale lembrar que *Touro indomável* mudou um paradigma na interpretação. Para fazer o protagonista envelhecido, De Niro engordou 30 quilos (inclusive indo contra a opinião dos executivos, que queriam usar enchimento artificial, para evitar que o astro tivesse problemas físicos). Depois deste filme, a transformação física dos atores para um papel passou a ser normal em Hollywood.

DIMENSÕES DO PERSONAGEM

Uma convenção da crítica de cinema é dizer que um personagem, quando bem construído, é tridimensional. Metaforicamente, estáse dizendo que ela parece uma pessoa de carne e osso. Na prática, porém, o personagem tem mesmo três dimensões, segundo o russo Konstantin Stanislavski, que criou um método revolucionário de preparação de atores – o mesmo método usado no já citado Actor's Studio, nos EUA.

Os melhores personagens combinam as três dimensões em uma pessoa cujas ações, se examinadas detalhadamente, são coerentes em um todo. Boa parte da preparação dos atores

consiste em compreender todas as motivações do seu personagem, de modo que consigam pensar como eles.

As três dimensões do personagem são:

FÍSICA Idade, sexo, altura, peso, cor da pele e dos olhos, cor e corte dos cabelos, maneira de andar e sentar, jeito de falar, postura, modo de se vestir etc.

SOCIAL Classe social, profissão, vida familiar, relação no casamento, relação com pais, orientação política etc.

PSICOLÓGICA Padrões morais, ética, vida sexual, conduta, sonhos, desejos, medos, traumas, perversões etc.

NUANCES DA ATUAÇÃO

A técnica de Stanislavski está apoiada no conceito de memória sensorial. Esta se constitui como a capacidade dos atores de reagir de forma instantânea a estímulos externos (ruídos, sons, cheiros, palavras, gestos). Daí a importância da preparação do ator antes das filmagens – a maioria deles procura vivenciar, durante algumas semanas, o cotidiano do personagem.

Durante *Menina de ouro* (2004), de Clint Eastwood, a atriz Hillary Swank conviveu com boxeadoras na fase de treinos e filmagens (uma delas chegou a interpretar sua maior rival no filme) durante as filmagens, e aprendeu várias técnicas de boxe. Quem já praticou o esporte percebe que a forma de o personagem se movimentar durante as lutas vai se sofisticando ao longo do filme, enquanto ela ganha experiência e passa a treinar mais forte.

Para *Taxi driver* (1976), Robert De Niro passou um mês dirigindo um táxi de verdade pelas ruas de Nova York, sempre de madrugada, como seu personagem faria no filme. Ele queria observar como eram as pessoas que circulavam naquele horário, e como podia interagir com elas sem parecer artificial.

Em *Um estranho no ninho* (1975), todo o elenco foi levado pelo diretor, Milos Forman, para uma temporada de 10 dias em um manicômio, o mesmo local onde aconteceriam as filmagens. O único ator que não participou desta experiência foi Jack Nicholson. E não foi coincidência que isso tenha acontecido. O personagem dele é o único, no filme, que não é louco, estando naquele lugar por acidente. Além disso, os demais atores criaram um senso de camaradagem do qual ele não compartilhava, parecendo um estrangeiro no meio de amigos. Tudo isso favoreceu a atmosfera de alienação do personagem do filme.

A mesma técnica foi usada por Steven Spielberg em *O resgate do soldado Ryan*. Os atores tiveram que passar duas semanas num acampamento militar, quase sem dormir, aprendendo a viver como soldados de verdade numa guerra. Mas o ator Matt Damon não foi enviado ao acampamento. Assim, na vida real, os demais atores desenvolveram uma espécie de ressentimento contra ele – exatamente a mesma coisa que ocorre no filme, onde todo o grupo de soldados arrisca a vida para salvá-lo.

Outro conceito importante em Stanislavski é o de memória física: a capacidade que um bom ator deve ter em utilizar memórias pessoais para ajudar a compor o personagem. Se o personagem sofre uma grande perda afetiva, por exemplo, o ator é incentivado a usar lembranças de sua própria vida (o fim de um casamento, a morte de um parente próximo) para criar um padrão de comportamento coerente com aquele trauma.

Bons atores não dependem de diálogos para expressar emoções. Os atores que parecem mais naturais, mais espontâneos, são chamados às vezes de "atores de reação". Normalmente, eles são grandes ouvintes. Ouvem atentamente aquilo que está sendo dito pelos demais atores, e reagem instantaneamente a isto. Morgan Freeman é um bom exemplo.

A atuação também é modelada na mesa de edição (neste caso, pelo montador, com ajuda do diretor). Podem-se eliminar

pausas ou criá-las, inserir contraplanos de outros atores em momentos de desatenção e toda uma série de truques que minimizam problemas de interpretação. A montagem é fundamental para inserir a atuação em um contexto, já que sabemos que um filme raramente é filmado na ordem correta das cenas (finalizam-se sempre todas as sequências de uma locação antes de passar à próxima).

Em boa parte dos filmes, especialmente as produções maiores, os atores são instruídos para falar pausadamente, sem sotaques muito fortes. Todas as frases começam e terminam, e todos são muito educados; ninguém fala enquanto o outro não termina a sua frase. Isto não é realista (na vida real os diálogos são truncados), mas precisa ser feito para que o espectador consiga entender a trama.

Poucos diretores ousam desafiar esta convenção. Frank Capra e Howard Hawks, já nos anos 1930, são dois cineastas que ficaram conhecidos por pedir aos roteiristas e atores que incluíssem sempre uma frase extra no começo e no final dos diálogos, sem qualquer importância para a história, de forma que os diálogos saíssem atropelados e dessem uma maior impressão de realidade, sem prejudicar a compreensão da parte importante dos diálogos para a narrativa.

OS ATORES E O *STAR SYSTEM*

Desde os primórdios de Hollywood (anos 1930), os atores foram incentivados a escolher e permanecer atuando com mais frequência em determinados gêneros. Percebeu-se rapidamente que essa estratégia ajudava a criar uma espécie de *persona* para o ator diante do público – uma *persona* que ele podia utilizar em benefício de outros personagens ficcionais. Um ator que fizesse muitas vezes o papel de vilão, por exemplo, passava mais credibilidade e temor se fosse visto pelo público repetindo uma espécie de variação daquele papel (TURNER, 1997, p. 104).

Desta forma, virtualmente todo e qualquer ator ficava restrito a certo tipo de papéis. Entre os exemplos mais famosos estão Rodolfo Valentino, sempre interpretando galãs latinos; James Cagney com gângsteres casca-grossa; Greta Garbo se especializou em papéis dramáticos, sérios e sofredores; Marlene Dietrich era a *femme fatale* sempre sensual e com pouca roupa; Cary Grant fazia homens sofisticados e bonitos em comédias ou filmes de ação; John Wayne (*Figura 7*) era o caubói por excelência; e assim por diante.

Este sistema ainda continua a vigorar atualmente, ainda que de forma muito menos rígida. Certos atores, por exemplo, projetam uma imagem de bons moços (Tom Hanks, Tom Cruise, Meg Ryan). Outros gostam de papéis mais físicos e verborrágicos (Al Pacino, Robert De Niro). Há aqueles que se especializaram em interpretar pessoas comuns (o falecido Philip Seymour Hoffman). Outros interpretam sempre gente meio maluca (Helena Bonham Carter). O tipo físico do ator ajuda muito a definir qual a sua persona.

FIGURA 7. John Wayne, protagonista de *Rastros de ódio*
Fonte: Fotograma de *Rastros de ódio* (1956)

Esse sistema é característico de Hollywood, mas mesmo em outros mercados mais livres, onde o filme é menos encarado como um negócio e mais como uma arte, ele também funciona. Na Europa, por exemplo, Alain Delon e Marcelo Mastroianni sempre fizeram papeis de galã.

Bons diretores costumam estudar bastante o currículo dos atores, na hora de escalar o elenco de uma produção. Com criatividade e inteligência, eles conseguem criar um diálogo intertextual entre o personagem e a persona projetada pelos trabalhos anteriores do ator, o que reforça a riqueza do subtexto do filme para a parcela do público que detém maior repertório fílmico.

Nesse aspecto, vale de novo o exemplo de *Valente*, em que Jodie Foster interpreta uma radialista que sofre uma agressão e passa a caçar malfeitores à noite, em Nova York. O diretor Neil Jordan brinca com a imagem de mulher durona que Foster conseguiu em outros filmes (*Taxi driver*, *Acusados*, *O silêncio dos inocentes*).

PARA LER

O manual de roteiro que mais destaca o trabalho de composição de personagens é *Story* (Robert McKee). Já *Do roteiro para a tela* (Linda Seger e Edward J. Whetmore) analisa o enredo de vários filmes famosos, também dando bastante destaque para a construção dos personagens.

PARA VER

O *making of* de *Spider* (2002), de David Cronenberg, detalha todos os aspectos da composição do personagem-título do filme: o autor do romance original, o roteirista, o diretor e o ator (Ralph Fiennes) elaboram todo o processo de construção da personalidade do esquizofrênico que protagoniza o longa-metragem. O DVD duplo e o Blu-Ray de Drácula (1992) contêm um *making of* específico sobre os ensaios do elenco, incluindo discussões entre Francis Ford Coppola e os atores sobre composição de personagem.

Capítulo 4

O *DESIGN* DE PRODUÇÃO

BREVE HISTÓRICO DA FUNÇÃO

O departamento de arte compreende, normalmente, o maior número de profissionais que trabalham em um filme. Chefiada pelo *designer* (ou desenhista) de produção, a equipe é constituída por muitos profissionais: cabeleireiros, maquiadores, cenógrafos, contrarregras, diretores de arte, figurinistas, costureiros, decoradores de cenários, carpinteiros, pedreiros, pintores, artistas gráficos, produtores de carros, produtores de objetos cênicos, e muitos outros (RODRIGUES, 2002, p. 80).

Normalmente, este departamento começa a trabalhar ainda na pré-produção. Assim que o roteiro está pronto (ou pelo menos está num estágio avançado de desenvolvimento) e a produção conta com recursos financeiros disponíveis, a equipe do *design* de produção começa a pensar na maneira como construir visualmente a história contida nas páginas do roteiro.

Nesse ponto, é importantíssimo o estabelecimento de um princípio básico: uma história não pode e não deve ser contada apenas com o roteiro. Todos os departamentos da atividade cinematográfica devem contribuir para narrar o enredo. Assim, cada um dos profissionais envolvidos na carpintaria do filme precisa ter em mente que seu objetivo não é simplesmente

fazer algo bonito, mas sim algo que seja narrativamente eficiente. Em primeiro lugar, a narrativa. A beleza plástica vem depois. Sidney Lumet (2008, p. 53) diz que o modo de contar uma história – a forma – precisa se relacionar com o conteúdo.

No caso do *design* de produção, o setor é responsável por toda a arte conceitual do filme. O *designer* de produção, ou *production designer*, trabalha diretamente com o diretor e o fotógrafo do filme, para definir toda a aparência visual da produção, inclusive as texturas e cores predominantes.

Uma curiosidade histórica: até 1937, este cargo não existia no cinema. Ele foi criado graças ao trabalho de um profissional de Hollywood chamado William Cameron Menzies, responsável pela concepção visual de *E o vento levou* (1939). Menzies foi contratado para este filme como diretor de arte (até então, o profissional que chefiava o departamento de arte), mas a produção foi tão gigantesca, longa e conturbada que teve que trocar três vezes de diretor, antes mesmo do início das filmagens. Enquanto a turbulência só aumentava, Menzies permanecia trabalhando na concepção visual. Ele produziu centenas de esboços e desenhos (*Figura 8*), fez o *storyboard* completo do roteiro, escolheu cenários e figurinos sem qualquer interferência

FIGURA 8. Arte conceitual de William Cameron Menzie para *E o vento levou* (1939)
Fonte: Divulgação/MGM

da direção. Por isso, no final do processo, o produtor David O. Selznick chegou à conclusão que Menzies era mais responsável pelo resultado do filme do que o diretor creditado (Victor Fleming). Por isso, não quis dar a ele o crédito "simples" de diretor de arte. Criou a nova nomenclatura, que o resto dos estúdios de Hollywood adotou depois.

É importante observar que, nos filmes de grande logística, o *designer* de produção – cuja formação geralmente é em Arquitetura ou Design – supervisiona o trabalho de um (ou mais) diretor de arte. Mas, nos filmes menores (inclusive a maior parte dos longas-metragens brasileiros), quem faz esse trabalho é mesmo o próprio diretor de arte. A escala da produção é fundamental para definir essa hierarquia. Por isso, não se assuste quando ver um filme que não liste em seus créditos nenhum *designer* de produção. A função existiu, só que foi realizada pelo diretor de arte.

DURANTE AS FILMAGENS

O setor de arte trabalha na pré-produção e dá duro nas filmagens. Os profissionais desta seção devem planejar, seguindo as instruções do diretor, todos os cenários que serão construídos em estúdio (isto pode variar desde decorar uma simples sala, até desenhar e construir uma cidade cenográfica inteira, incluindo veículos e as roupas dos habitantes). Escolher e decorar cada uma das locações externas utilizadas nas filmagens também faz parte do trabalho. Povoar as ruas onde as filmagens acontecerão com figurantes e carros, devidamente trajados com roupas coerentes à paleta de cores escolhida para o filme, é tarefa da arte.

Ajustar as locações à aparência do filme é função deste profissional. Em filmes de época, é frequente que seja necessário retirar placas de trânsito e fios de eletricidade além de

substituir lâmpadas modernas por lampiões usados na época em que se passa a ação do filme. Dependendo do resultado pretendido pelo diretor, pode ser necessário pintar casas, derrubar paredes ou replantar árvores.

Em *Zodíaco* (2007), de David Fincher, um carvalho de dez metros teve que ser retirado de um local e levado de helicóptero para outra locação, distante vários quilômetros, apenas para tornar aquele espaço mais parecido com a área onde o caso real, em que o filme se baseou, havia acontecido. A cena toda tem pouco mais de dois minutos na versão final do filme.

Os objetos cênicos também devem ser planejados e construídos pelos *designers* de produção. Para *Blade runner* (1982), por exemplo, os profissionais do departamento de arte tiveram que criar e construir, usando fibra de vidro, metal e alumínio, 27 modelos de carros que não existiam. Usando peças de veículos de diferentes marcas, a equipe montou todos os veículos de modo que eles funcionavam de verdade.

Para uma cena de *Os caçadores da arca perdida* (1981), Steven Spielberg queria usar o telhado de uma casa como cenário. O pano de fundo era um panorama completo da cidade do Cairo. Só por causa desta cena, a equipe da arte teve que percorrer todo o bairro, conseguindo permissões dos moradores para retirar temporariamente as antenas de TV, além de eliminar todos os fios elétricos do local, pois o filme se passava numa época em que estes objetos não existiam. Depois das filmagens, a equipe recolocou tudo no lugar.

Frequentemente, o *design* de produção de um filme obedece a um conceito único, criado pelo diretor e elaborado em conjunto por este, pelo fotógrafo e pelo desenhista de produção. Um bom exemplo é o filme *Príncipe da cidade* (1981). Para filmar a história de um policial que desliza lentamente para uma vida de corrupção, o cineasta Sidney Lumet (2008, p. 95) criou uma progressão emocional do personagem, cada vez mais isolado, que deveria ser refletida visualmente.

Assim, no primeiro ato, os cenários são apinhados de objetos. Mesas de trabalho estão lotadas de papéis, porta-retratos, canetas. Nas cenas externas, há dezenas de figurantes (eles não recebiam instruções sobre como se vestir), carros, luminosos, outdoors.

No segundo ato, as mesas estão mais vazias. Há menos gente na rua (todos vestindo azul ou preto, roupas sóbrias e frias), os julgamentos acontecem em plenárias mais escuras e com menos espectadores. No terceiro e último ato, o protagonista caiu em desgraça. Está sozinho, isolado. Por isso, não há figurantes. Quando ele anda pelas ruas, elas estão vazias. Em uma cena, que se passa no tribunal, não há uma pessoa sequer vendo o julgamento. As paredes são nuas, sem retratos ou pinturas. Os cenários estão desprovidos de objetos cênicos.

Uma das maneiras muito utilizadas pelos grandes diretores para revelar o estado de espírito dos personagens, sem usar palavras, é utilizar o ambiente (o cenário) como metáfora visual para a vida interior e as emoções dos personagens.

Anthony Mann era considerado um perito nisto, usando as paisagens desertas e pradarias do oeste norte-americano para sinalizar a solidão dos seus caubóis (na maioria dos faroestes que ele fez, os heróis são homens solitários e traumatizados). Em *O Homem do oeste* (1958), seu tema é a chegada do progresso deixando os veteranos do Velho Oeste para trás. O clímax do filme – um tiroteio, como de hábito em faroestes – acontece numa cidade-fantasma, um conjunto de casas abandonadas varrida pela poeira. O cenário sublinha o tema do filme. Aqueles homens vivem no passado. A cidade-fantasma é o cenário adequado para eles acertarem contas.

Em *A primeira noite de tranquilidade* (1972), de Valério Zurlini, a cena de abertura mostra um homem fumando, com cabelos em desalinho, usando um sobretudo velho e cinzento, vagando pelo cais deserto de uma pequena cidade, com o mar

agitado e um céu cor de chumbo ao fundo. Uma tempestade está por chegar. Unido à expressão corporal do ator Alain Delon, o cenário sinaliza visualmente o estado de espírito do protagonista. Ainda que a plateia não saiba ainda quem é este homem, aprende instintivamente que ele está triste, melancólico, pensativo. Ele vaga pelo cais como se estivesse sem rumo. Veremos, no filme, que ele vaga pela vida da mesma maneira. Ele vive uma tempestade interior.

O local onde a ação dramática acontece pode comunicar muita coisa a respeito dos personagens e da história, bem como do estilo do diretor. Em *Todos os homens do presidente* (1976), por exemplo, uma réplica exata da redação real do Washington Post foi construída em estúdio (*Figura 9*). O diretor Alan J. Pakula mandou buscar até mesmo algumas carretas lotadas com o lixo da redação verdadeira para espalhar pelo cenário. O objetivo dele era reforçar a impressão de realidade absoluta, de fidelidade aos fatos.

FIGURA 9. Robert Redford e Dustin Hoffman em set de filmagem
Fonte: Fotograma de *Todos os homens do presidente* (1976)

Para *Asas do desejo* (1987), Wim Wenders estabeleceu que o cenário (as ruas de Berlim) eram tão importantes quanto os personagens (os anjos). Na primeira parte do filme, quando o anjo-protagonista está entediado e melancólico, Wenders preferiu filmar na parte mais antiga e suja da cidade, entre ruínas, e usou o preto-e-branco para assinalar o caráter assexuado e impassível dos anjos, que observam a vida dos homens sem interferir nela. Quando um dos anjos se apaixona e vira humano, o filme torna-se colorido, e as locações passam à parte nova da cidade, cheia de grafites coloridos, cafés animados e construções. O cenário expressa a mudança nos sentimentos do personagem, cuja humanidade calorosa se enche de cores e vivacidade.

Durante a pré-produção, é responsabilidade do *designer* de produção decidir com que técnica (ou combinação de técnicas) cada cena será filmada. Isto depende dos resultados desejados pelo diretor e também do orçamento. Em *O senhor dos anéis: o retorno do rei* (2003), por exemplo, a locação da grande batalha que ocupa todo o segundo ato não existe na realidade. Era um cenário virtual, de 360 graus, montado no computador através de uma composição de fotografias retiradas em diferentes lugares da Nova Zelândia.

Para esta cena, foram usadas combinações de técnicas: filmagens dos atores feitas com fundo azul (*chroma key*), personagens em CGI (computação gráfica), miniaturas – dois castelos em proporções diferentes, para tomadas de longa distância – e filmagens reais com atores e figurantes dentro de um estúdio. Todas estas tomadas foram depois combinadas pelo montador, tendo o cenário virtual como pano de fundo. A tarefa mais difícil foi planejar, antes das filmagens, como cada elemento visual seria construído e combinado com os demais.

O caso de *Avatar* (James Cameron, 2008) é igualmente exemplar. Todo o universo do planeta Pandora, incluindo animais

exóticos, vegetação, paisagens, veículos e armaduras futuristas, foi criado do zero por desenhistas de produção, e pouca coisa acabou efetivamente construída. A maior parte dos cenários é inteiramente digital. Os atores atuaram dentro de um estúdio com fundo verde.

OS FIGURINOS

Os figurinos integram um departamento que está na área que o desenhista de produção supervisiona. O figurinista, profissional responsável pela função, normalmente trabalha muito próximo dos diretores de arte, e com orientação próxima do fotógrafo. Esta proximidade com o fotógrafo é importante, pois este é o profissional que sabe como os cenários, as locações e as roupas vão aparecer na imagem final.

O figurinista (chamado nos EUA de *costume designer*) monta uma equipe que tem a responsabilidade de escolher – desenhar, costurar, alugar ou comprar – todas as roupas utilizadas pelos personagens do filme. Este trabalho deve levar com consideração o conforto dos atores. Em *Drácula* (1992), de Francis Ford Coppola, a armadura usada por Gary Oldman nas cenas iniciais quase não o deixava se mexer, dando ao ator a impressão de que estava 'preso dentro de um carro batido', como ele afirma em entrevista disponível no DVD do filme.

A figurinista Milena Canonero, que trabalhou com Stanley Kubrick, teve que passar meses indo a leilões de roupas antigas do século XVIII, na Europa, porque Kubrick queria filmar *Barry Lyndon* (1975) usando roupas verdadeiras daquela época. Boa parte dos vestidos e roupas masculinas utilizadas pelos atores no filme tem mais de 200 anos. Evidentemente, essas roupas foram reformadas e ajustadas para caber nos atores. Ela se esforçou tanto nesta tarefa que acabou se tornando uma das maiores especialistas do mundo em filmes daquela

época. Muitos anos depois, quando ganhou o Oscar por *Maria Antonieta* (2006), um filme que se passa na mesma época, ela agradeceu a Kubrick.

O figurino, como todas as outras funções ligadas à área do *design* de produção, tem duas funções: estética e narrativa. Normalmente, a função estética está subordinada à narrativa – não adianta ter um figurino belíssimo, se ele não se encaixa ou não ajuda a contar a história. As cores das roupas precisam ser cuidadosamente escolhidas. Elas devem refletir o estado de espírito de um personagem, ou ajudam o espectador a localizá-lo em uma cena.

No filme *Desejo e reparação* (2007), de Joe Wright, há uma cena de sedução em que a personagem feminina desafia uma convenção de figurino, usando um vestido verde. Em situações normais de sedução, a cor vermelha costuma predominar, mas não aqui. Há um motivo para isso: mais tarde no filme, outro personagem usará uma roupa em que o vermelho é a cor predominante, para uma cena significando culpa. O vermelho também é a cor da culpa. Neste caso, a escolha da cor de cada peça de vestuário foi minuciosa.

Na primeira cena, a tonalidade fulgurante do verde destaca a personagem feminina. Ela está resplandecente. A cor viva e cintilante combina com seu estado emocional. Todos os outros personagens usam roupas de cores pastel, muito mais sóbrias, como marrom, preto e cinza. Através da cor, o figurino sinaliza que a personagem está em uma dimensão emocional diferente dos demais.

Em *Conto de inverno* (1992), de Eric Rohmer, há uma cena que se passa num teatro. A primeira tomada, feita em plano geral, mostra a maior parte da plateia. Para ajudar o espectador a localizar facilmente a protagonista na multidão, o figurinista a fez usar um blusão branco. Todas as outras pessoas na plateia usam roupas escuras, a maioria azul ou preto. O olho

do espectador se dirige para o único ponto claro na imagem, de maneira inconsciente, fazendo com que ele a localize na multidão com bastante facilidade.

Embora seja menos notado em produções contemporâneas, o figurino exerce uma função importante (e discreta, quando bem feito) na composição dos personagens e na narrativa do filme. Um exemplo bem brasileiro está em *Lisbela e o prisioneiro* (2003), em que a figurinista Emília Duncan recebeu instruções, do diretor Guel Arraes, para montar um figurino que fosse ao mesmo tempo *kitsch*, atemporal (de forma que não ficasse claro para o espectador em que momento histórico o filme se passa) e tipicamente nordestino, mas dialogando com a modernidade.

Leléu, o protagonista vivido por Selton Mello, é um nordestino que passou certo tempo na cidade grande, e agora está de volta ao interior. Guel Arraes queria que as roupas refletissem essa dualidade de espírito. O personagem tentava parecer moderno e urbano, mas não conseguia disfarçar totalmente sua origem rural.

Assim, a figurinista estabeleceu como regra o conceito de contaminação: as roupas tinham que ser industrializadas, mas dialogando com a tradição, e não se opondo a ela. Como a verba era curta, ela comprou a maior parte das roupas na feira da Sulanca, em Caruaru (PE), em barracas que vendiam sobras de liquidações: calças *jeans*, camisas coloridas. As alpercatas, calçado típico dos nordestinos, eram de borracha – um material moderno, urbano – e não de couro.

Portanto, a tonalidade e a cor das roupas são importantes, mas o figurino tem que dizer algo mais. Precisa dar ao espectador informações sobre os personagens. Em *Guerra dos mundos* (2005), de Steven Spielberg, cujo tema principal é a ausência do pai na vida dos filhos, a distância emocional entre o pai (Tom Cruise) e o filho mais velho é explicitada visualmente pelos bonés de diferentes times de beisebol que ambos usam.

No filme *Drácula* (1992), de Francisco Ford Coppola, as duas principais personagens femininas usam vestidos bem diferentes. As roupas representam visualmente as personalidades distintas das duas – Mina (Winona Ryder) é recatada, enquanto a amiga Lucy (Sadie Frost), primeira vítima do vampiro, é fogosa e gosta de sexo. Os vestidos da primeira são fechados e de cores sóbrias, como azul e verde. A segunda usa grandes decotes e prefere cores explosivas, como lilás e rosa. O cabelo de Lucy é ruivo, cor do fogo, frequentemente associada ao sexo em filmes. Ela o usa solto, simbolizando esse desejo de liberdade. Já Mina tem cabelos pretos, sempre presos num coque. O figurino e as cores funcionam como índices visuais que delineiam o perfil de cada personagem e anunciam detalhes vindouros da história.

Em *Sweeney Todd* (2007), de Tim Burton, as cores escuras e os traços soturnos dos figurinos de Colleen Atwood (*Figura 10*) enfatizam o tom macabro do enredo, que lida com canibalismo.

FIGURA 10. Figurinos desenhados por Colleen Atwood para *Sweeney Todd* (2007)
Fonte: Divulgação/DreamWorks e Warner Bros.

Outro bom exemplo de uso do figurino para assinalar características de personalidade de um personagem está em *Lawrence da Arábia* (1962), de David Lean. O personagem-título é um oficial inglês enviado para o Oriente Médio, durante a I Guerra Mundial, com a incumbência de tentar unir as tribos rivais que habitam o deserto. Ele é um militar rebelde, e apaixona-se instantaneamente pela vida no deserto. Os figurinistas do filme decidiram que ele deveria usar o uniforme militar um número maior, e sempre deixavam a roupa amassada. Já quando usa o uniforme branco das tribos do deserto, a roupa cai perfeitamente no ator Peter O'Toole, e está virginalmente branca. O figurino ajuda a mostrar como ele se sente desconfortável no papel de militar, e como se sente em casa quando no deserto.

A MAQUIAGEM

Quando se fala de maquiagem para cinema, é natural pensar em filmes de horror e fantasia, especialmente aqueles que nos apresentam a criaturas mágicas que não existem no mundo real (lobisomens, vampiros, zumbis, macacos falantes etc.). Essas criaturas eram – ainda são, em muitos casos, mesmo com o uso massivo de computação gráfica para alterar a aparência dos atores – construídas a partir de árduo trabalho de maquiagem.

Um caso emblemático é o de *Planeta dos macacos* (1968), de Franklin J. Schaeffer. A produção só recebeu sinal verde da Fox depois que vários testes de maquiagem foram realizados. Os executivos exigiram, para liberar o orçamento de dois milhões de dólares para o filme, a criação de uma maquiagem que realmente desse a ilusão de que macacos verdadeiros podiam falar. Os atores fizeram moldes de gesso dos rostos, e passavam três horas e meia na cadeira de maquiagem, por dia, para aplicar a maquiagem.

Na refilmagem de 2001, com Tim Burton na direção, a maquiagem de Rick Baker, feita com látex, cola e pelo de cavalo, durava até oito horas por dia para ser aplicada em cada ator. O elenco tinha que chegar aos sets de madrugada e as filmagens só começavam à tarde.

Apesar da ênfase recebida pela maquiagem nos filmes de horror e fantasia, todas as produções têm maquiadores. Alguns atores até mesmo têm maquiadores particulares. É o caso de Tom Hanks, cujo maquiador pessoal, Dan Stripeke, chegou ao requinte de sugerir que ele sempre bebesse uma taça de vinho tinto antes de gravar as cenas em *Filadélfia* (1993), por exemplo, para que sua pele ficasse um pouco mais oleosa. A textura do suor podia ajudar a reforçar a impressão de uma pessoa doente, como era o personagem.

Em *Barry Lyndon* (1975), o diretor Stanley Kubrick usou a maquiagem para "indicar" ao espectador quem eram os personagens de personalidade mais volátil, mais amoral. A produção, ambientada no cenário da aristocracia do século XVIII, ficou conhecida pelo naturalismo. Naquela época, os lordes maquiavam o rosto em ocasiões solenes, usando pó facial branco e perucas. No filme, os personagens mais traiçoeiros usam uma quantidade maior de maquiagem, parecendo estar sempre atrás de máscaras.

Atualmente, não é incomum que a maquiagem seja aplicada na pós-produção (ou seja, depois das gravações terminarem), através de técnicas de computação gráfica. Uma combinação bem sucedida de maquiagem com efeitos digitais pode ser encontrada em *A paixão de Cristo* (2004), de Mel Gibson. Para a forte cena da flagelação, a maquiagem dos açoites foi aplicada *antes* de a cena ser gravada. Depois, na pós-produção, os artistas digitais cobriram as feridas desenhadas com látex e tinta com pele digital, e foram então "descobrindo" essa

pele falsa à medida que os soldados romanos vão avançando no espancamento.

Para a refilmagem do filme de horror *Madrugada dos mortos* (2004), de Zack Snyder, cuja ação se passa em um mês, os maquiadores tiveram que planejar três estágios de maquiagens para os zumbis, de forma a destacar a passagem de tempo na história através da aparência dos zumbis, cuja carne está se decompondo. Os zumbis recentes têm maquiagem com sangue fresco, bem vermelho, e feridas abertas. Uma semana depois, esses mesmos zumbis têm a pele pálida e as feridas ressecadas, com o sangue bem negro. Um mês depois, a pele começa a cair, os olhos não existem mais, aparecem os ossos. Compreendemos que o tempo passou apenas olhando para os zumbis. Ninguém precisa nos informar sobre a passagem do tempo com exposição verbal.

OS *STORYBOARDS*

Uma das funções do departamento de arte de um filme é providenciar ilustradores para elaborar os *storyboards* de uma produção. Os *storyboards* funcionam como uma revista em quadrinhos que conta toda a história do filme, organizados a partir do roteiro. Eles são elaborados em estreita colaboração com o diretor do filme.

É nesta fase que o diretor começa a escolher os ângulos de câmera que deseja usar para contar a história. Muitas vezes ele utiliza uma planta baixa da locação para ir selecionando, junto com o ilustrador, os melhores ângulos.

Há diversos tipos de *storyboards*, dependendo do diretor. Há cineastas que fazem *storyboards* completíssimos, decupando (escolhendo o ângulo de todas as tomadas) o filme inteiro. É o caso de Alfred Hitchcock ou das irmãs Wachowski, que desenharam cada plano da trilogia *Matrix* (1999–2003) muitos

meses antes de filmá-los. Nestes casos, a produção em si – a fase das filmagens – se limitou a registrar na câmera cada plano dos *storyboards*. Hitchcock gostava da fase de planejamento do trabalho, mas costumava achar chatas as filmagens (porque o filme já tinha sido elaborado dentro da cabeça dele, e estava registrado nos *storyboards*). O já mencionado *E o vento levou* teve os *storyboards* (*Figura 11*) desenhados anos antes das filmagens por William Cameron Menzies.

A maioria dos diretores não usa *storyboards* muito completos. Eles tentam criar coreografias para algumas cenas-chave do filme (exemplo: Martin Scorsese desenhou plano a plano as cenas de luta em *Touro indomável*), mas deixam em aberto

FIGURA 11. *Storyboards* de William Cameron Menzie para *E o vento levou* (1939)
Fonte: Divulgação/MGM

outras cenas, preferindo desenhar apenas as tomadas-chave. No Brasil, boa parte dos diretores gosta de improvisar ou não tem recursos de produção para bancar *storyboards*.

Há muitos diretores, também, que simplesmente não gostam de usar *storyboards*, pois preferem decidir nos sets como vão filmar cada cena, como Woody Allen. Alguns cineastas mais contemporâneos também gostam de registrar a ação do filme com várias câmeras, de improviso, e por isso dispensam os *storyboards*. É o caso de Fernando Meirelles, de *Cidade de Deus* (2002), e Paul Greengrass, de *Vôo United 93* (2006).

PARA LER

O trabalho da equipe de arte não costuma ser tema de muitos estudos literários, mas *Fundamentos de produção cinematográfica* (Jane Barnwell) trata do assunto de forma sintética e didática. Sobre o uso da cor no cinema, vale a pena consultar *Cores & filmes* (Maria Helena Braga e Vaz da Costa). Os volumes sobre filmes lançados pela editora Darkbooks, *Evil Dead: arquivos mortos* (Bill Warren) e *O massacre da serra elétrica* (Stefan Jaworzyn), contêm excelentes exemplos práticos de elaboração de figurinos, cenários e objetos cênicos sem recursos financeiros.

PARA VER

Um trecho longo do documentário presente no DVD duplo *X-men 2* (2003) explica, bem didaticamente, todo o *design* de produção do filme, cenário por cenário. O excelente documentário de bastidores presente nas edições especiais em DVD e Blu-Ray de *Blade runner* (1982) relembra, retrospectivamente, a produção do filme de Ridley Scott. A edição dupla de *O segredo do abismo* (1989), dirigido por James Cameron, contém não apenas boas informações sobre o tema, mas também a relação completa de desenhos de produção do filme. O DVD duplo de *Hellboy 2* (2008), de Guillermo del Toro, também vai fundo na criação das dezenas de criaturas exóticas e sobrenaturais do longa-metragem. Por fim, DVD e Blu-Ray de *Drácula* (1992), de Francis Ford Coppola, contêm um longo documentário sobre o figurino do filme. A respeito do trabalho de maquiagem, vale a pena conferir os documentários presentes nos DVDs duplos de *Planeta dos macacos* (2001) e *A paixão de Cristo* (2004), além do *making of* de *A madrugada dos mortos* (2004).

Capítulo 5

O SOM

A TRILHA SONORA: TRÊS COMPONENTES

A maioria das pessoas que usa a expressão 'trilha sonora' (ou, em inglês, *soundtrack*) costuma se referir às músicas utilizadas em um filme ou novela. Muitas vezes, essas músicas são reunidas em um álbum (o termo também se refere a esses álbuns). No meio do cinema, contudo, a expressão tem outro significado. Profissionais e pesquisadores da área usam essa mesma expressão para se referir ao conjunto completo de sons do filme, que vai muito além da música (chamada de *score*).

Na linguagem do cinema, a trilha sonora de um filme (ou banda sonora) é composta por três elementos: a voz (diálogos, narração, monólogos etc.), os ruídos (efeitos sonoros) e a música. Existem pesquisadores contemporâneos que incluem até mesmo os silêncios nessa equação (COSTA F.M., 2008), pois embora o silêncio não seja som, mas a ausência dele, em muitos filmes o silêncio tem função narrativa.

O ato de dividir a trilha sonora em três camadas não é um exercício de laboratório, uma mera divisão teórica para efeito de simplificação pedagógica. Essa divisão em três partes reflete o modo como a produção dos sons de um filme é

organizada historicamente: na produção de um filme, são montados três departamentos distintos, cada um cuidando de cada uma dessas camadas sonoras. Essa divisão de trabalho segue um modelo implementado ao longo do período da transição do cinema silencioso para o cinema sonoro (entre 1927 e 1932).

O modelo de produção estava consolidado, em Hollywood, no ano de 1933. Adotado por praticamente todas as escolas cinematográficas ao redor do mundo, ele divide o setor de produção da trilha sonora em uma equipe que trabalha na produção (nas filmagens) e duas na pós-produção. A primeira equipe cuida do som direto (basicamente diálogos), outra dos efeitos sonoros e da dublagem, e a terceira da música. Mesmo que as equipes de produção sonora tenham aumentado e se diversificado, principalmente a partir dos anos 1970, esse modelo de divisão do trabalho ainda continua valendo.

Os três componentes da banda sonora são complementares e têm naturezas diferentes. Por convenção, os ruídos e diálogos têm um caráter mais realista – eles representam a realidade de forma mais objetiva. No campo auditivo, correspondem aos sons emitidos por aqueles elementos que vemos na tela, ou que estão em torno dela. Chamamos esses sons de diegéticos, pois eles pertencem ao mundo ficcional habitado pelos personagens. Esses personagens ouvem os sons, tanto quanto nós na plateia.

Se um personagem joga uma pedra numa janela de vidro, o público espera ouvir o som de vidro quebrado quando a pedra atingir a janela (e, em geral, ouve mesmo). Quando os personagens falam, o som está sempre em sincronia com o movimento labial (se não for assim, o espectador pensará que se trata de uma falha de projeção). Ruídos de motores, tráfego, pessoas, animais e outros objetos que se movem são escutados normalmente, como se estivéssemos olhando para uma janela da vida real.

Muitas vezes, o som pode vir de fontes fora do quadro (em inglês, *offscreen sounds*). Nesse caso, são originados por fontes que não aparecem na tela, mas pertencem à diegese, embora não estejam enquadradas pela câmera. Pense, por exemplo, na filmagem de um jogo de futebol. Ouvimos a plateia que está no estádio o tempo todo, embora a câmera possa estar mostrando apenas um jogador.

Os sons fora de quadro, por sinal, são importantes para dar tridimensionalidade à narrativa, pois sugerem a existência de todo um mundo ao redor do quadro em que é projetada a imagem do filme. Noel Bürch (1992, p. 117) insiste que o som *offscreen* confere um realismo ao filme impossível de conseguir de outro modo. A partir de 1975, com a chegada de tecnologias de som *surround* (projetado através de caixas acústicas colocadas atrás da plateia), como o Dolby Stereo, a importância do som fora de quadro se tornou ainda maior.

Há exceções a essa regra do realismo sonoro dos ruídos. Talvez a mais conhecida exceção esteja no filme *Dogville* (2003), de Lars Von Trier, cujos cenários não têm nada de realista, lembrando mais um palco vazio de teatro, repleto de marcações de giz no chão. Os personagens abrem portas invisíveis, e elas rangem; o cachorro é um círculo desenhado, e late.

A cadeia produtiva do som de cinema é dividida em duas fases centrais: produção e pós-produção. Na fase da produção, a equipe é mais enxuta e liderada pelo técnico de som direto, que recebe a incumbência de gravar os diálogos proferidos pelos atores nos sets de filmagem. Essa equipe grava apenas as vozes. Todo um conjunto de técnicas é colocado em prática para minimizar os ruídos, desde a colocação de feltros ou borrachas nos sapatos dos atores (para evitar que o barulho dos passos seja registrado pelos microfones) até a instalação de mantar acústicas para vedar ruídos indesejados.

Em estúdio, a captação de som direto é mais tranquila, já que se trata de um ambiente controlado e vedado para sons

externos, existindo ainda a possibilidade de serem utilizados mais microfones, inclusive escondidos no cenário. Em locação, contudo, o problema é mais complicado. Gravar uma cena numa praça ou avenida pode inviabilizar a captação de som direto, pois não há como isolar totalmente o barulho do tráfego ou das pessoas que circulam na área.

O procedimento tradicional pede que os ruídos ouvidos na versão final do filme sejam reconstituídos depois, em estúdio, por uma equipe de editores de som. Essa equipe tem a função de gravar ou obter de outros modos (por exemplo, comprando sons previamente gravados em bibliotecas de ruídos) todos os elementos necessários para sonorizar de forma adequada cada tomada. Isso é importante, inclusive, porque esses efeitos sonoros precisam ser isolados das vozes, já que o filme possivelmente será dublado em outras línguas. Para que uma dublagem desse tipo funcione, é preciso que todas as vozes estejam gravas em pistas separadas dos ruídos e da música.

Uma vez que apenas os diálogos são gravados durante as filmagens, a construção da segunda parte da trilha sonora (os ruídos) acontece na fase da pós-produção, quando pelo menos quatro equipes de editores de som trabalham. Uma dessas equipes (editores de diálogos) limpa as vozes captados nos sets, sincronizando-as e eliminando ruídos e impurezas sonoras, realçando sílabas que soaram inadequadas, substituídos palavras incorretas faladas pelos atores etc.

Essa equipe também identifica os trechos inutilizáveis, acionando a produção para reservar um estúdio de gravação e levar os atores para lá. Uma segunda equipe (editores de dublagem) faz, então, a dublagem (chamada em inglês de ADR, sigla para *Automated* ou *Aditional Dialogue Recording*) de uma porção considerável de falas do filme. Em média, 30% dos diálogos de filmes em Hollywood são regravados posteriormente às filmagens, com ajuda de tecnologia de ponta (BUHLER;

NEUMEYER; DEEMER, 2010, p. 415). Há longas-metragens em que 100% dos diálogos são refeitos.

A voz é considerada o elemento mais importante dentro todos os componentes da banda sonora de um filme. A percepção humana, por razões fisiológicas e semânticas, tende a dirigir a atenção das pessoas para a voz, procurando intuitivamente compreender o que está sendo dito. Pensando nisso, os *sound designers* cuidam para que, na mixagem, a voz seja normalmente ouvida em volume acima dos demais componentes da trilha sonora. A voz também é posicionada sempre no canal central (entre os múltiplos canais em que o mixador pode posicionar sons).

Outros editores de som cuidam de ambientes (também chamados *backgrounds* ou BGs) e efeitos sonoros pontuais (chamados de *hard effects*). A diferença é considerável: os ambientes costumam reunir uma grande massa sonora (ruídos de tráfego, restaurantes, shopping centers etc.), em que a preocupação com a sincronia entre som e imagem é menor. Ambientes sonoros situam a ação dramática em determinado lugar. Já os efeitos pontuais são ruídos isolados (o motor de um carro que se destaca, os sons provenientes de uma mesa do restaurante etc.) que precisam estar perfeitamente sincronizados com a origem do som, que aparece em quadro no filme.

Dependendo do tamanho e do orçamento da obra, esses editores podem constituir uma única equipe, ou dois times autônomos. Essa equipe pode utilizar, às vezes, alguns sons gravados pela equipe do som direto durante as filmagens. Por exemplo, em *Ensaio sobre uma cegueira* (Fernando Meirelles, 2008), todas as locações usadas para o filme foram disponibilizadas para que uma equipe pudesse passar alguns dias lá dentro, após as filmagens, produzindo uma grande quantidade de gravações de ambientes e *hard effects* para utilização na pós-produção.

Existe ainda outra equipe trabalha com ruídos pontuais, sincronizados com elementos da imagem. É a equipe do *foley*. Esse grupo de profissionais trabalha para planejar, captar e gravar pequenos ruídos necessários para dar vida à trilha sonora. Esses ruídos são quase sempre consequência da interação do homem com o meio ambiente: passos, vidros quebrando, portas batendo, farfalhar de roupas etc. Os profissionais que produzem esses ruídos são chamados de artistas *foley* (em homenagem a um técnico de som chamado Jack Foley, que trabalhou na década de 1930 nos estúdios Universal), ou sonoplastas. Estas pessoas precisam criar e gravar os sons em estúdio.

O roteirista Jean-Claude Carrière (1994, p. 34) observa que o cinema é o inventor do silêncio absoluto, naqueles filmes de suspense em que não se consegue ouvir absolutamente nada. Na natureza, segundo Carrière, não existe este tipo de silêncio (preste atenção, e sempre haverá pequenos ruídos, inclusive produzidos pelo corpo humano). O silêncio absoluto só pode ser conseguido em estúdio.

Nos filmes que buscam mais o realismo, os ruídos também são modulados e mixados cuidadosamente, para que a edição de som possa simular, com exatidão, a forma como o ouvido humano os percebe. Um belo exemplo está na sequência inicial de *O resgate do soldado Ryan* (1998), em que as explosões deixam o protagonista momentaneamente surdo (e a plateia, como ele, ouve em primeiro plano um forte zumbido sonoro, com os sons naturais abafados permanecendo em segundo plano auditivo, bem ao longe).

Quando bem utilizado, o som pode contribuir para transmitir sensações de personagens e informações não verbais que tornam o filme mais interessante. Em *O poderoso chefão* (1972), quando o personagem de Al Pacino vai matar um homem pela primeira vez, ele hesita. Enquanto está sentado

à mesa de um restaurante, com a possível vítima à sua frente, ele gira os olhos, atordoado. Ao fundo, ouvem-se os freios de um trem, que subitamente cresce e encobre todos os demais sons da cena, até se tornar ensurdecedor. Quando ele saca a arma e atira, o som do trem desaparece. Francis Ford Coppola e o *sound designer* Walter Murch encontraram nos freios do trem um símbolo poderoso para expressar a agonia interna do personagem.

A MÚSICA DO CINEMA

Em paralelo, trabalha o compositor da música do filme. Frequentemente, a música tem uma natureza diferente dos outros sons do filme, pois não pertence ao universo ficcional – com bastante frequência, ela é extradiegética. Isso significa que os personagens da ficção não escutam essa música (só os espectadores o fazem). A música de cinema, pois, constitui uma espécie de comentário feito pela instância narradora, muitas vezes sinalizando a modulação emocional dos momentos em que é ouvida.

A música dos filmes é uma herança da fase muda do cinema, quando as projeções eram acompanhadas por um pianista (ou por uma orquestra) que precisava sublinhar o tipo de sensação desejada pelo diretor em cada cena (melancolia, euforia, tristeza, desejo, suspense). É possível que se o cinema tivesse sido inventado já com som, a música não tivesse sido incorporada à linguagem dos filmes.

Na famosa cena de chuveiro de *Psicose* (1960) os personagens não estão ouvindo os violinos de Bernard Herrmann. Somente o público ouve a música, que realça o suspense. Uma exceção a esta regra pode ser encontrada no trabalho do diretor Kleber Mendonça Filho, que gosta de pôr os personagens para ouvir música (em toca-discos, como no pernambucano

Aquarius, de 2016) – e esta música também é ouvida pelo público. Neste caso, a música é diegética.

Da mesma forma que ocorre com o *design* de produção, a música tem funções estéticas e narrativas. A função estética está sempre subordinada à narrativa: não adianta ter músicas lindas que não funcionem no contexto do filme que estamos vendo. Uma música romântica dentro de uma cena de batalha não faz nenhum sentido.

Como já vimos, a função de sublinhar o sentimento de algum personagem constitui o uso mais comum da música. São muitos os filmes em que ouvimos, por exemplo, uma melodia em tons menores. Esse tipo de melodia, como os compositores sabem desde a Idade Média, evoca sentimentos de melancolia, tristeza, saudades, em geral sensação sentida por algum personagem. Música com arranjo agressivo comunica raiva, irritação. Música dissonante – em que os tons musicais permanecem incompletos, sem se concluírem completamente – sinaliza tensão, suspense.

Utilizar a música para estabelecer o tom emocional de uma cena é uma das convenções mais eficientes do cinema, mas funciona melhor quando usada com discrição. Preste atenção, por exemplo, no tom de lamento que a música de *O senhor dos anéis: a sociedade do anel* (2001) assume no momento em que o mago Gandalf morre. O uso de câmera lenta e os closes dos rostos dos personagens, com lágrimas, aumentam ainda mais a intensidade emocional do momento. Nesse ponto do filme, o *sound designer* optou por reduzir o volume dos ruídos e das vozes, na mixagem final, para deixar que a atmosfera da música conduzisse as emoções do espectador.

Por outro lado, se usada de forma abundante e invasiva, a música pode chamar tanto a atenção para si que acaba provocando o efeito inverso: atrapalha a fruição da cena, prejudicando bastante o envolvimento emocional do espectador e irritando-o.

A função de preparar o espectador para o tom emocional de alguma cena é mais complexa, mas também bastante utilizada. É nesta função que se encaixa a ideia da criação de um tema-assinatura, conhecido também como *leitmotiv*.

O *leitmotiv* é um tema repetido diversas vezes no filme, e que é associado a um personagem, ideia, espaço físico ou sensação específica. O tema de *Tubarão* (1975), de Steven Spielberg, é um bom exemplo. Após a primeira aparição do animal, ao ouvirmos a soturna melodia de duas notas de John Williams, sabemos instintivamente que o tubarão está por perto. Não precisamos mais vê-lo para saber que está ali. Sequer precisamos ver a água do mar.

Lembre-se, também, do tema principal da série *O senhor dos anéis* (2001–2003), que ecoa (com diversos arranjos, que variam de cena para cena) por todos os três filmes. Além de criar a ideia de unidade narrativa, o tema principal proporciona ao público, ao modular seu arranjo para a intensidade emocional de cada cena (o tema pode ser executado de forma calma ou agressiva, com violinos ou violoncelos, em ritmo rápido ou lento), uma ideia do significado emocional daquele momento específico.

Antecipar algo que está por vir é outra função da música de um filme. Este recurso é muito usado em filmes de horror, por exemplo. Uma convenção bem comum consiste em simplesmente aumentar gradativamente o volume de uma nota – num filme de horror, isto só pode significar duas coisas: (1) vem um susto por aí; (2) o diretor quer lhe pregar uma peça, fazendo-o se encolher na cadeira pela expectativa de um susto que na verdade não vai acontecer.

Em *Desejo e reparação* (2007), boa parte da música é acompanhada, de forma ritmada, pelo ruído das teclas de uma máquina de escrever. Este é um índice, uma pista de algo que

só será revelado no final – uma parte da história é criação de uma escritora.

Mais raramente, a música pode incorporar um elemento narrativo principal dentro da história. Neste caso, ela é diegética (sua origem está dentro do filme, e os personagens também a ouvem, como nós).

A canção *As times goes by*, imortalizada em *Casablanca* (1942), já tinha sido lançada há anos sem sucesso, e virou hit internacional depois do lançamento do filme. Usada com inteligência, tornou-se uma espécie de canção-símbolo lembrada por todo mundo que já viveu um amor impossível.

O mesmo fenômeno ocorreu com o musical *Cantando na chuva* (1952), cuja sequência principal flagra o dançarino Gene Kelly fazendo passos numa rua cheia d'água. A canção, que deu nome ao filme e se tornou famosíssima, na verdade já tinha sido utilizada em outro musical, datado de 1929.

Outro bom exemplo de música importante não apenas para criar clima, mas cumprindo papel fundamental como elemento narrativo está no filme expressionista alemão *M – o vampiro de Düsseldorf* (1931), de Fritz Lang, em que o assassino em série assobia uma canção toda vez que ataca alguma criança. Ao ouvir a canção sendo assobiada, mesmo quando ainda não vemos o assassino e não sabemos quem ele é, instantaneamente reconhecemos quando ele está por perto porque ouvimos o assobio. Ao final do filme, o criminoso é reconhecido e preso por um homem cego, justamente porque este se lembra de ter ouvido o assobio alguns minutos antes de um assassinato, ainda no começo do filme. Essa música é diegética: os personagens a escutam, assim como a plateia.

Em *Contatos imediatos do terceiro grau* (1977), de Steven Spielberg, uma melodia de cinco notas é utilizada pelos cientistas para se comunicar com os extraterrestres. É um bom

exemplo de música diegética, com função narrativa fundamental, dentro de um filme.

Existem algumas convenções sobre arranjos musicais. Instrumentos de corda (violino, violoncelo) são frequentemente utilizados para criar suspense, como no caso de *Psicose*. Usa-se percussão e instrumentos eletrônicos modernos (guitarra) para indicar ação, tumulto, agressividade, como acontece na maioria dos filmes de ação. Os sons eletrônicos, especialmente se utilizados em combinações atonais (ou seja, que dão importância igual a todos os 12 tons, e não apenas a um ou dois, como na música tradicional), combinam bem com ficção científica porque trazem em si a ideia de futuro – é o que ouvimos em *Blade runner – O caçador de androides* (Ridley Scott, 1982).

Finalmente, depois que as vozes (som direto e dublagem), os efeitos sonoros e a música estão prontos, chega a hora do último processo da cadeia produtiva de som: a mixagem. Nesse ponto, o mixador organiza todos os sons do filme e realiza um cuidadoso trabalho de hierarquia sonora, tratamento acústico e espacialização. Em outras palavras, o mixador faz três coisas: (1) regula a relação de volume entre os sons; (2) posiciona esses sons nos autofalantes disponíveis dentro do sistema escolhido (atualmente, a maioria dos filmes é mixada em seis canais); e (3) aplica efeitos como *reverb* e compressão, de forma a reforçar a continuidade sonora entre os diversos sons e deixar a perspectiva acústica compatível com a perspectiva imagética.

Nos últimos dias do trabalho, o mixador ainda precisa finalizar a trilha sonora e exportá-la para os diversos formatos em que ela será comercializada: digital para cinemas (seis ou oito canais, que podem ser acrescidos de objetos sonoros no caso do sistema Dolby Atmos, se movendo em até 64 autofalantes), analógica para cinema (dois canais, tratados e reproduzidos em quatro), digital para Internet (até oito canais, com

mais compressão), digital para diversos formatos destinados à venda (Blu-Ray, DVD) e, no caso dos filmes destinados a mercados externos ao país de produção, uma trilha composta apenas por ruídos e música, a fim de permitir que a dublagem nas línguas estrangeiras seja possível[1].

PRINCÍPIOS SONOROS

Segundo Robert Stam (2003), a construção da narratividade através do som fílmico consiste na combinação criativa de seis princípios sonoros específicos do meio audiovisual. Esses princípios não surgiram espontaneamente, mas se constituíram como convenções narrativas aos poucos, a partir das experiências ocorridas na primeira década do cinema sonoro. O conjunto de princípios regula a percepção do espectador. Esses princípios são:

CONTINUIDADE (conseguida através da manutenção de uma base sonora de ambiente, sem que haja mudanças bruscas nas características físicas do som, como timbre, intensidade e volume);

SELETIVIDADE (somente vozes e ruídos relevantes devem ser escutados, para evitar que os sons se transformem numa massa difusa e confusa);

HIERARQUIA (prevalência dos sons narrativamente importantes sobre os demais, existentes apenas para dar impressão de realidade e continuidade temporal);

LEGIBILIDADE (todos os sons selecionados na mixagem precisam ser legíveis ao espectador, porém hierarquizados segundo o princípio anterior);

1 Esta trilha, chamada no Brasil de banda internacional, é conhecida no mercado estrangeiro como M&E (music and effects).

MOTIVAÇÃO (distorções na percepção só são permitidas para expressar subjetividades de determinados personagens, e não como regra geral do filme);

INVISIBILIDADE (o equipamento de captação não deve aparecer na tela, a não ser no caso dos documentários).

De modo geral, mesmo que de modo instintivo, os editores de som, o *sound designer* e o mixador do filme (o profissional que organiza e equaliza todos os sons do filme, colocando o volume e a intensidade de cada arquivo sonoro em ordem de importância, ajustando a textura e a ambiência de cada som, e espalhando todos eles nos canais de reprodução disponíveis) seguem esses seis princípios para pensar o conceito de cada filme e realizar a mixagem entre voz, música e ruídos.

Por último, ainda vale a pena observar que a estética sonora ouvida nos filmes de maior orçamento (e que têm objetivos mais comerciais) costuma ser um pouco diferente da trilha de áudio que está em filmes mais obscuros, mais alternativos. O cinema comercial costuma, principalmente desde os anos 1970[2], investir no preenchimento do espaço sonoro disponível, fazendo muitos efeitos se moverem pelos canais *surround* e utilizando abundantemente música de caráter não diegético, o que favorece a imersão do espectador no espaço fílmico. Filmes menos preocupados com bilheteria costumam ser mais abertos à experimentação: os ruídos soam mais naturais, exploram menos os canais *surround*, a música não diegética é discreta ou muitas vezes sequer existe.

2 Essa estética hiper-realista só se torna possível nos anos 1970, graças às possibilidades tecnológicas oferecidas pelos novos equipamentos disponíveis (microfones mais sensíveis, lavaliers) e pelos novos sistemas de reprodução (Dolby Stereo, Dolby Digital).

CONCEITOS SECUNDÁRIOS

DECUPAGEM DE SOM Momento inicial da pós-produção sonora, é o instante em que toda a equipe de pós-produção sonora se reúne para definir quais momentos em que deve haver música, que tipo de música o diretor deseja, quais ruídos precisam ser produzidos, e por quem.

CUE É o nome que se dá para cada trecho de música que o filme contém. Corresponde a uma faixa de um CD; a soma de todos os *cues* constitui a trilha sonora completa. Pode variar de alguns segundos a vários minutos de música ininterrupta.

ADR Significa Automated (ou Aditional) Dialog Replacement. Em português, é a dublagem. Nesta etapa da pós-produção, os atores regravam os diálogos em estúdio, a fim de obter uma trilha límpida e de boa qualidade sonora, livre dos ruídos captados de forma indesejada em locação.

FOLEY ou RUÍDO DE SALA Técnica que consiste na criação de ruídos/efeitos sonoros em estúdio. Usando equipamentos caseiros, uma equipe de artistas *foley* recria sons que aparecem nas diversas tomadas do filme, e que a equipe de captação de áudio direto não pôde gravar na locação (passos, vidros-quebrados, tiros, socos, motores etc.). Os sonoplastas trabalham em trio: duas pessoas fazem os ruídos necessários, dentro do estúdio, enquanto um técnico registra os sons (FLORES, 2013, p. 129).

DESENHO DE SOM ou SOUND DESIGN O desenho de som consiste no planejamento sonoro de um longa-metragem. O *sound designer*, ou desenhista de som, é o profissional que planeja

e supervisiona todos os estágios da feitura de um filme (da pré à pós-produção). Ele pode criar um conceito que deverá ser perseguido por todos os técnicos e artistas ligados a área do som, no decorrer do filme.

MIXAGEM Uma vez que todos os sons do filme estão gravados (vozes, ruídos e música), um mixador irá juntar todos eles na trilha sonora definitiva, sob a supervisão do *sound designer*. Ele precisa levar em conta os níveis de volume, timbre e intensidade de cada som, a fim de produzir um resultado final que dê conta de todo o ambiente sonoro do filme em questão, sem que se perca a clareza narrativa. Também é esse profissional posiciona todos os sons nos canais de reprodução disponíveis.

PARA LER

Um ótimo livro que esmiúça o longo e complexo trabalho de construção do som cinematográfico é *Introdução ao desenho de som* (Débora Opolski). Os capítulos sobre som de *Fazendo filmes* (Sidney Lumet) são, como o restante do livro, de ótima qualidade, recheados de bons exemplos de interação entre o diretor e a equipe responsável pelo som. O livro *A música do filme* (Tony Berchmans) também pode ser uma fonte de consulta útil, especialmente para leigos que desejam uma abordagem simples da construção da trilha sonora.

PARA VER

O DVD duplo de *King Kong* (2005) contém diversas seções dedicadas a explicar todas as etapas da pós-produção sonora: dublagem, *foley*, edição de som, criação de efeitos sonoros e mixagem são discutidos didaticamente. Todas as edições estendidas de DVDs da trilogia *O senhor dos anéis* detalham a criação da música e dos efeitos sonoros, em especial o pacote relativo ao segundo filme, *As duas torres*, que contém um extra específico no qual o próprio espectador pode, usando o controle remoto, ouvir separadamente as trilhas de áudio disponíveis para o filme (ou seja, dá para isolar o som direto, os efeitos sonoros, o *foley*, a música, e assim por diante). Documentários presentes na edição dupla de *O mestre dos mares* (2003) e na edição simples de *A identidade Bourne* (2002) também explicam com precisão o trabalho de construção sonora feito pelos profissionais envolvidos na pós-produção de áudio.

Capítulo 6

A CÂMERA

A LINGUAGEM VISUAL

O desenvolvimento da linguagem cinematográfica visual foi feito a partir de um método intuitivo de tentativa e erro. Quando D.W. Griffith começou a combinar tomadas panorâmicas com closes de rostos, e planos gerais com planos-detalhe, colocando a câmera mais longe ou mais perto da ação dramática, o resultado pareceu certo. As plateias se acostumaram logo com aquela linguagem.

Então, outros diretores copiaram este procedimento. Foi uma tarefa instintiva. Ninguém que estava dentro da indústria de cinema teorizou sobre o procedimento. Pouca gente se deu ao trabalho de pensar na razão pela qual parecia certo.

A resposta era, na verdade, muito simples: a linguagem visual do cinema, especialmente no que diz respeito ao trabalho de câmera, tenta reproduzir o modo como funciona a percepção do ser humano. De modo geral, um diretor de cinema precisa colocar a câmera mais perto daquele detalhe da cena que o espectador deve prestar mais atenção; quando mais perto a câmera estiver da ação, mais ênfase dramática essa ação terá. É por isso que, nos filmes românticos, o momento

do beijo é quase sempre filmado em close. Como diz Michael Rabiger: "A linguagem cinematográfica sugere os caminhos que uma mente segue ao lidar com os acontecimentos do qual toma parte" (2007, p. 29).

O diretor e roteirista David Mamet (2002, p. 21) escreveu que o bom diretor é aquele que consegue responder como eficiência a uma simples pergunta: onde colocar a câmera? Não existe uma resposta única, nem simples, para esta pergunta. Deve-se colocar a câmera onde a ação exige que ela seja colocada. Mas como perceber isto?

A resposta, então, é: tente imaginar uma pessoa fictícia, onipresente, que esteja acompanhando toda aquela ação. Onde esta pessoa deveria se posicionar para compreender claramente tudo o que ocorre? E como o nível de atenção dela é afetado pelos eventos?

A resposta está no conceito de decupagem. Aplicada à encenação, a decupagem significa a divisão de uma cena em planos, com a câmera registrando a ação da forma mais adequada para a compreensão do acontecimento.

Vejamos um exemplo. Em *O iluminado* (1980), o menino Danny percorre o hotel mal-assombrado de velocípede. A câmera está às costas dele, correndo junto com ele pelo hotel, num ângulo improvável que sugere algum tipo de presença invisível. De repente, ele para diante da porta de um quarto. Neste momento, Stanley Kubrick usa um plano com câmera baixa para focalizar a criança e, atrás dela, em segundo plano, o número do quarto bem visível. Este ângulo de câmera, chamado de contra-plongé, foi usado para permitir que o espectador visse, na mesma tomada, a criança e o número do quarto para onde ela olha. O público já sabe que há rumores de que um fantasma habita aquele quarto. O ângulo escolhido aumenta a tensão. Quando o garoto se afasta no velocípede, a câmera permanece parada junto à porta. Essa posição sugere que a

presença invisível, que acompanhava o menino até instantes antes, ficou no quarto assombrado.

De modo geral, é possível afirmar que a decupagem selecionada pelo diretor precisa ajudar a contar a história. Não apenas no sentido da clareza narrativa (o que é óbvio), mas sobretudo no aspecto emocional; deve sinalizar ao espectador para onde ele deve olhar e com qual ênfase.

A seleção dos ângulos de câmera é uma ferramenta poderosa para modular a intensidade emocional de cada cena.

A IMPORTÂNCIA DE UM CONCEITO

Todas as ferramentas narrativas audiovisuais possuem pelo menos duas funções centrais: a função narrativa e a função estética.

Normalmente, a escolha da decupagem de uma cena, por parte do diretor, obedece primeiro a razões narrativas. Tendo isso em mente, ele passa a se preocupar com os motivos estéticos.

Embora nem sempre aconteça assim, é bastante comum que essa decupagem seja escolhida em função de um conceito narrativo.

Este conceito deve ser definido pelo diretor durante o estágio de pré-produção, e discutido com todos os profissionais responsáveis por cada departamento. Assim, cada um desses departamentos poderá criar soluções visuais e sonoras que espelhem esse conceito.

Alguns exemplos de conceitos interessantes estão em filmes como *Vôo united 93*, que Paul Greengrass fez em 2006 (a câmera na mão, que chacoalha e treme a todo instante, acentua a tensão, o nervosismo); *Cloverfield*, que Matt Reeves dirigiu em 2007 (o registro amador de um acontecimento fantástico, que implica na presença em cena de um personagem que tem uma câmera); e o romeno *Quatro meses, três semanas e dois dias*, também de 2007, dirigido por Cristian Mungiu (registro

naturalista de um acontecimento banal, com a câmera fixa em planos longos, que permitem ao espectador desviar o olhar livremente dentro do quadro).

A ALTURA DA CÂMERA

A altura da câmera em relação à ação pressupõe três posições principais:

PLONGÉ A câmera filma a ação de cima para baixo. Com frequência, expressa uma relação de inferioridade (quem está embaixo é dominado). Uma maneira simples de enfatizar essa relação é pôr o personagem dominante em pé e o outro, sentado. Filmar em escadas ou em varandas ocasiona a mesma sensação.

CONTRA-PLONGÉ A câmera filma a ação de baixo para cima. Expressa relação de dominação (quem está em cima comanda). Orson Welles usa esta posição para filmar muitas das tomadas em que o protagonista de *Cidadão Kane* (1941) aparece, para enfatizar a relação de superioridade que ele mantinha com as outras pessoas.

CÂMERA NO NÍVEL DO OLHO Essa posição é mais neutra, um ângulo objetivo, usado para evitar que noções de dominação emocional de certos personagens sobre outros possam aparecer indevidamente, sugerindo algo dramaticamente incorreto ao espectador.

Outros dois conceitos absolutamente fundamentais sobre a câmera são as noções de plano e contraplano. Esta é a maneira mais simples e mais comum de filmar diálogos entre duas pessoas, cortando de um rosto para o outro. As tomadas emulam (ou mesmo simulam, subjetivamente) o ponto de vista dos personagens da cena.

A proximidade da câmera em relação aos personagens é extremamente importante nesses momentos. Quando mais próxima a câmera, mais ênfase emocional naquilo que o personagem está dizendo; quanto mais longe, mais ênfase na expressão corporal e na relação do personagem com o ambiente.

Em *Vicky Cristina Barcelona* (2008), de Woody Allen, há uma cena de plano/contraplano em mostra os atores Javier Bardem e Rebecca Hall conversando durante um jantar. Ele é filmado em close; ela, da cintura para cima. Ao escolher posições diferentes de câmera para usar no sistema plano/contraplano, Woody Allen enfatizou as diferentes experiências emocionais dos dois personagens. Ele está calmo, seguro de si; ela está nervosa, porque se sente sexualmente atraída por ele. Esse nervosismo é enfatizado pela expressão corporal da atriz, que não para de desviar os olhos, mover os braços e mexer nos cabelos, enquanto ele permanece olhando fixo para ela, sem se mover. Todo esse subtexto é realçado pela posição da câmera em relação a um personagem e a ao outro.

Outro bom exemplo pode ser encontrado em *O leitor* (2008), de Stephen Baldry. No encontro entre os dois protagonistas em idade avançada, que ocorre quase no final do filme, a conversa é iniciada com a câmera focalizando cada personagem em plano médio (da cintura para cima), com a parte de trás da cabeça e o ombro do outro personagem do canto do enquadramento. No meio da cena, porém, o personagem masculino deixa claro que não deseja retomar uma aproximação afetiva com a feminina; a partir desse momento, o enquadramento muda, passando a enquadrar cada personagem isolado, no centro da imagem, sem que as costas do outro apareçam. Essa mudança sutil sinaliza o afastamento emocional progressivo que ocorre durante a conversa.

AS LENTES

A escolha da lente correta para fotografar uma cena é uma das tarefas mais importantes do diretor de fotografia. Uma lente modifica consideravelmente a visão que se tem de uma cena. Existem essencialmente três tipos de lente:

(1) a grande-angular possui distâncias focais pequenas (até 28 mm), e permitem uma grande profundidade de foco, podendo manter em foco nítido elementos muito distantes entre si, e ampliando a sensação de distância entre esses elementos;

(2) as lentes regulares (50 mm) permitem uma visão da cena muito similar à conseguida pelo olho humano, com razoável profundidade de foco; e

(3) as lentes teleobjetivas têm distância focal grande (135 mm ou mais), são capazes de manter muito pouco espaço em foco nítido, e comprimem os objetos dentro do quadro, fazendo-os parecerem mais próximos um dos outros e achatando a imagem.

Assim, se o diretor pretende fazer uma sala pequena parecer maior, ele pode optar pelo uso da grande-angular. Sergio Leone era um grande fã dessas lentes, assim como Orson Welles. Os dois gostavam de trabalhar com atores situados em primeiro e segundo plano, com bastante distância entre eles, mas deixavam ambos sempre nítidos.

Se, ao contrário, o cineasta quer obter uma imagem sem profundidade, escolhe a teleobjetiva. Esta última costuma ser mais simples de utilizar em locações externas, pois exige menos luz. Michael Mann é um dos diretores mais associados a esse tipo de lente, muito boa para produzir o efeito chamado de *rack focus*, que ocorre quando o foco se move de uma área para outra do quadro, guiando o olhar do espectador para onde o diretor deseja que ele olhe.

TIPOS DE PLANOS

Com relação ao enquadramento escolhido, os tipos principais de planos utilizados pelos cineastas são os seguintes (veja alguns deles na *Figura 12*):

PLANO GERAL ABERTO A câmera é posicionada a grande distância da ação principal, de forma a inserir esta ação dentro de um ambiente. É quase sempre o primeiro (ou um dos primeiros) plano a ser exibido em cada nova cena. Um plano desse tipo ajuda a plateia a assimilar geograficamente a nova locação. Daí a importância desse tipo de plano quando uma nova cena se inicia. Essa importância é ainda maior se a cena ocorre num lugar que ainda não foi visto no filme.

PLANO GERAL FECHADO O enquadramento mostra os atores que fazem parte da cena, da cabeça aos pés, e enfatiza a posição deles em relação ao cenário. Quando o diretor usa um plano assim, ele sinaliza quais os personagens que serão protagonistas da cena. Esse ângulo equilibra os personagens e o ambiente; no cinema narrativo clássico, costuma aparecer no começo de uma nova cena, e às vezes também no final. Essa tomada de referência também ajuda o espectador a assimilar a geografia do ambiente (leia adiante sobre o conceito de *establishing shot*).

PLANO INTEIRO A câmera enquadra os personagens dos pés à cabeça. Pode ser apenas uma variação do plano geral fechado, mas a ênfase aqui vai toda para a figura do corpo humano. O cenário fica em segundo plano.

PLANO AMERICANO Personagens são filmados do meio das pernas para cima. O plano americano é chamado assim porque surgiu durante os primeiros *westerns*, em que era

muito importante focalizar na mesma tomada o rosto do personagem e o revólver que ele trazia na cintura. É muito usado na transição de tomada geral para close up, de forma que esta aproximação não pareça brusca. Em cenas com os personagens em movimento, é o tipo de plano mais utilizado, pois mostra o ator de perto e ao mesmo tempo focaliza o ambiente em que ele se move. Cuidado com a denominação desse tipo de plano, pois na televisão o chamado "plano americano" é aquele usado para focalizar os apresentadores de telejornais (ou seja, da cintura para cima).

PLANO MÉDIO A câmera filma o personagem (ou mais de um) da cintura para cima. É muito utilizado durante o sistema de plano e contraplano, em cenas que envolvem diálogos entre dois ou mais personagens. Enquanto dá ênfase ao rosto do personagem, ainda abre espaço para sua expressão corporal, em especial o movimento dos braços e das mãos.

PLANO PRÓXIMO A câmera focaliza o ator do busto para cima. A ênfase está no rosto, embora a dramaticidade da cena não esteja ainda tão elevada.

CLOSE UP Filma-se somente o rosto do personagem em momentos de maior intensidade emocional, isolando-o do ambiente. Bastante utilizado em diálogos, especialmente quando o tema discutido é de grande importância emocional para a história. Os cineastas costumam usar os closes para dar ênfase a momentos de emoção intensa de um personagem da cena. A câmera próxima do rosto favorece a expressão facial. Um close up normal deixa algum ar acima da cabeça e abaixo do queixo do ator; já o close up extremo corta o topo do crânio e a ponta do queixo.

PLANO-DETALHE | A câmera filma, de perto, algum detalhe da cena que tem grande importância para a ação dramática.

Se algum personagem está tentando esconder um objeto nos bolsos, e isso é importante para a história, filmam-se apenas as mãos dele. O diretor garante, assim, que aquela ação vital para a compreensão do filme não vai ser diluída num enquadramento mais aberto. Sergio Leone costuma usar muitos planos-detalhes que mostravam apenas os olhos dos atores.

Existem outros tipos de plano, mas todos são variações ou combinações desses.

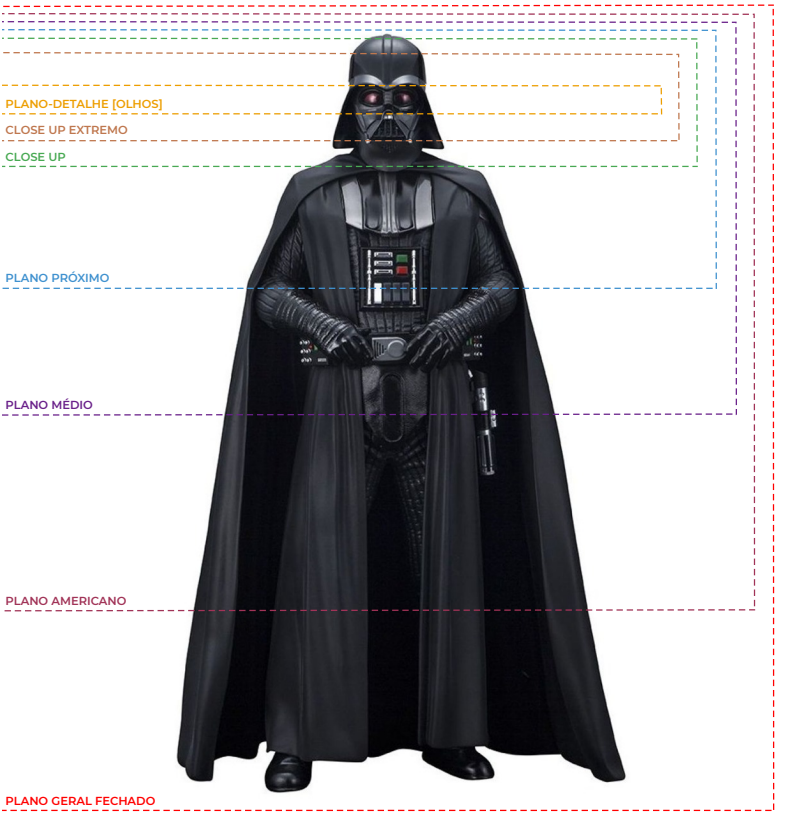

FIGURA 12. Tipos de enquadramentos de câmera
Fonte: Arte de Raphael Sagatio

MOVIMENTOS DE CÂMERA

Há diversas maneiras de mover a câmera durante uma tomada. Abaixo estão listadas as principais. É importante ressaltar que esses movimentos também podem ser simultâneos, ocorrendo às vezes mais de um dentro da mesma tomada.

TRAVELING A câmera é colocada sobre trilhos e se movimenta em qualquer direção (para frente, para trás, para os lados, em trajetória oblíqua ou até circular). Quase sempre é usada para acompanhar a ação enquanto os personagens se movem. Um tipo específico de *traveling* é chamado de *crab*, quando o movimento é lateral, como quando a câmera simula ser uma pessoa que caminha olhando de lado.

GRUA A câmera é colocada em uma grua, que realiza um movimento planejado pelo diretor, podendo subir, descer e girar em qualquer direção. É utilizada para conseguir efeitos dramáticos mais poderosos. É o caso do famoso plano geral de *E o vento levou* (1939), em que a câmera inicialmente focaliza uma mulher caminhando. Ao se afastar e subir, o contexto é revelado: uma cidade destruída, com milhares de feridos se espremendo pelas ruas.

CÂMERA NA MÃO Técnica que começou a ser usada apenas recentemente, a partir dos anos 1960. Por causa do sacolejo, costuma agregar à imagem mais realismo, simulando a urgência ofegante e a tensão de alguém que está vivendo aquela situação. Boa parte do efeito dramático de tensão sentido por quem vê *A bruxa de Blair* (1999) vem desta técnica, que é fundamental para a impressão de realismo do filme, pois sabemos que são os personagens (amadores) que estão manuseando a câmera.

STEADYCAM Desenvolvido nos anos 1980, é um sistema especial de pesos acoplado à câmera, que continua nos braços do operador, mas gera imagens estáveis e sem sacolejo. Pode acompanhar a ação bem de perto, em velocidade, e adicionar uma emoção extra porque passa a sensação de que a plateia está participando da ação. As cenas com velocípede de *O iluminado* (1980) ficaram famosas pela suavidade com que foram filmadas. O filme russo *Vá e veja* (1985) também usa de forma magistral este recurso.

Existem, também, algumas maneiras de modificar o enquadramento sem tirar a câmera do lugar. Essas são as principais:

TILTS Câmera gira verticalmente, de cima para baixo ou de baixo para cima, mantendo o eixo. Reproduz o ato de olhar para um objeto vertical, como um prédio alto que a pessoa observa de cima a baixo.

ZOOM Usando uma lente especial, a câmera cria uma ilusão de aproximação (*zoom in*) ou afastamento (*zoom out*) do objeto. Simula o aumento (ou a diminuição) da atenção da pessoa que vê, em relação ao objeto que está sendo visto.

CONCEITOS ACESSÓRIOS

ESTABLISHING SHOT ou PLANO DE SITUAÇÃO Em geral, é uma tomada (ou um conjunto delas) utilizada no princípio de uma nova cena. Sua função é fazer o espectador assimilar a geografia do novo ambiente, e as relações de proximidade entre as pessoas que estão nele. Um simples plano geral pode cumprir essa função com eficiência, mas os diretores mais inquietos podem criar estes planos de forma extremamente elaborada –Spike Lee, em *O plano perfeito* (2006), criou um longo plano de situação em que o operador de câmera faz várias voltas em círculo em torno dos reféns de um sequestro,

quando eles são reunidos em uma câmara no subsolo de um banco. Ao final da tomada, o espectador já conhece a geografia do lugar e a posição espacial de cada personagem.

MASTER SHOT ou PLANO DE CONJUNTO Uma tomada panorâmica que serve para dar à plateia o senso geográfico do ambiente de uma cena. Muitas vezes o *master shot* é utilizado também como *establishing shot*, embora este último possa ser construído de outras formas que não o clássico "olhar distanciado da cena", podendo ser, por exemplo, um plano-sequência em que a câmera passeia livremente por dentro do cenário onde ocorre a cena.

PROFUNDIDADE DE FOCO Técnica fotográfica que permite que o operador de câmera mantenha o foco tanto no primeiro plano quanto no segundo ou até terceiro plano da imagem, tudo filmado com nitidez. Um dos primeiros filmes a usar o recurso foi *Cidadão Kane* (1941). Orson Welles, o diretor, e Gregg Tolland, o fotógrafo, gostavam de usar o segundo plano para comentar o que estava acontecendo no primeiro plano (na cena em que a mãe está vendendo o filho, vemos ao longe a criança atirando bolas de neve na direção dela). O cineasta também fazia os personagens se movimentarem entre o primeiro e o segundo plano, criando relações de dominação que variavam dentro da mesma cena. Para filmar com profundidade de campo, o fotógrafo precisa usar lentes grande-angulares e utilizar grande quantidade de luz.

COBERTURA Durante as filmagens de uma cena, o diretor frequentemente utiliza mais de uma câmera (Fernando Meirelles, por exemplo, usa quatro) para filmar a mesma ação de diversos ângulos diferentes. Desta forma, ele guarda material para utilizar na mesa de edição, com diversos propósitos (salvar trechos que ficaram ruins com a câmera principal, dar ritmo mais veloz a um diálogo longo etc.).

Antigamente, nos anos de ouro de Hollywood (1930–1950), era normal o diretor filmar a mesma cena de dois modos diferentes. Primeiro, ele gravava a cena completa, à distância, num longo *master shot* ininterrupto. Depois, os atores refaziam a cena com a câmera posicionada mais perto, enquadrando-os em planos médios, closes, e outros enquadramentos. Na edição, se fosse necessário variar o ângulo ou corrigir um defeito, o diretor sempre podia voltar para o ângulo principal. Esse método continua a ser usado até hoje, com eficiência.

DECUPAGEM É a divisão da cena em planos, em que a decisão mais importante é a posição da câmera. Existem diversas maneiras de decupar visualmente uma cena. Essa decupagem cabe ao diretor, mas o fotógrafo também desempenha um papel importante nesse trabalho.

A forma clássica de decupar a cena é iniciá-la com *establishing shots*. A câmera se aproxima gradualmente dos personagens que protagonizam a cena. A forma como se dá essa aproximação depende do estilo do diretor, e também da época de produção do filme.

Na Hollywood clássica (até o final dos anos 1950), tendia-se a usar tomadas amplas no início da cena. Os cortes eram mais demorados e a coreografia dos atores, mais elaborada. A câmera se aproximava dos personagens em cortes sucessivos: do *master shot* para um plano de conjunto, deste para um plano geral, daí para um plano médio, e só então para o sistema plano/contraplano feito em closes de rostos.

Atualmente, por causa de uma série de fatores (velocidade da montagem, tecnologia, variedade de sistemas de projeção etc.), pode-se realizar esse procedimento de decupagem de muitas maneiras. O modo clássico continua comum, mas os cortes tornaram-se mais frequentes e mais fragmentados.

PARA LER

Este é outro dos assuntos cuja bibliografia disponível no Brasil é farta. Resumos sintéticos e eficientes podem ser encontrados em *Direção de câmera* (Harris Watts) e *O cinema e a produção* (Chris Rodrigues). Uma explicação mais detalhada e minuciosa está em *Direção de cinema* (Michael Rabiger). *O olhar do cineasta* (Gustavo Mercado) traz esses dados em um livro ilustrado com grandes fotos coloridas e exemplos analisados de forma rigorosa.

PARA VER

Ironicamente, se a disponibilidade de literatura sobre o uso da câmera no cinema é farta, material audiovisual não é tão comum. A discussão sobre o estilo de Sergio Leone no DVD ou Blu-Ray de *Três homens em conflito* (1966) é uma exceção. Há ainda um pequeno documentário interessante, disponível no DVD de *Longe do paraíso* (2002), que disseca uma cena específica do filme, e pontua um pouco esse tópico.

Capítulo 7

A FOTOGRAFIA

A ARTE DA LUZ

A fotografia em cinema diz respeito, essencialmente, à luz. O enquadramento e a organização dos elementos dentro da cena (ou seja, a chamada *mise-en-scène*) também devem ser levados em consideração pelo diretor de fotografia, mas frequentemente este apenas obedece às indicações do diretor, criando as condições técnicas de iluminação e movimentação de câmera necessárias para operacionalizar o que lhe foi pedido.

O fotógrafo não costuma operar as câmeras pessoalmente, mas é a pessoa que decide como iluminar um cenário (sempre de acordo com as solicitações do diretor). É função do fotógrafo decidir quantas fontes de luz serão usadas em cada cena, bem como a posição e a intensidade de cada uma dessas fontes. O diretor de fotografia trabalha com pelo menos dois assistentes (que operam a câmera, fazem o foco – muitas vezes dois profissionais distintos fazem essas duas funções, dependendo da câmera utilizada – a e providenciam baterias elétricas e equipamentos necessários para reabastecimento), além de uma equipe de eletricistas e maquinistas.

O diretor de fotografia decide que tipo de equipamento e película é adequado para cada filme e para cada cena. Cabe a ele posicionar a câmera e planejar os movimentos necessários para capturar a cena, alcançando o efeito pretendido pelo diretor. Resumidamente, fotografia é luz, enquadramento e composição.

Muitos diretores, sobretudo contemporâneos, já chegam aos sets com o posicionamento de câmera decidido (e desenhado em *storyboards*). Na hora de filmar, porém, pode surgir todo tipo de obstáculos que impeça o diretor de executar um plano da maneira pré-concebida (equipamentos não disponíveis, problemas com os cenários, dificuldades na iluminação em locações reais etc.).

Para poder filmar *Carandiru* (2003) na cadeia, o fotógrafo Walter Carvalho teve que solucionar um problema relacionado à entrada abundante de luz do sol dentro dos pavilhões que eram usados como locação. A luz criava problemas para a continuidade, pois a direção dos raios de sol estava mudando constantemente. Para poder iluminar com controle total sobre a quantidade e a posição dos focos de luz, Carvalho teve que vedar a entrada da luz do sol. Ele confeccionou e posicionou uma "borboleta" (prancha branca que reflete a luz para fora do set, impedindo a luz natural de interferir no resultado pretendido pelo fotógrafo), de 30x30 metros, sobre o cenário. Este recurso permitia que ele controlasse a iluminação sem depender das condições de luz (dia, noite, nublado, ensolarado etc.).

Há diretores que preferem se concentrar em trabalhar com os atores, e delegam a composição e o enquadramento ao fotógrafo. O contrário é mais raro, mas existe. Ridley Scott fez isso em *Alien* (1979) e *Blade runner* (1982). Ele era *designer* de produção antes de virar diretor. E teve muitas dificuldades com os

atores nos primeiros filmes, porque costumava naturalmente voltar a atenção mais ao visual do que às interpretações.

No filme sobre o alienígena assassino, por exemplo, decidiu operar pessoalmente a câmera principal. Por isso, não dirigia os atores. Antes das filmagens, preparou e distribuiu apostilas para cada um dos sete atores principais, contendo toda a história pessoal do personagem. O objetivo era que cada ator utilizasse esse material para criar sua interpretação, sem precisar de instruções para gravar.

Em *Blade runner* (1982), esta frieza de Scott com os atores lhe rendeu um inimigo. Harrison Ford, o ator principal, deixou de falar com o diretor quando percebeu que ele não lhe dava instruções suficientes sobre como interpretar Deckard, o protagonista. É por isso que a interpretação de Ford para o personagem é fria, distante, emocionalmente vazia. Curiosamente, esta interpretação cai bem no personagem, já que fica sugerido no final do filme que ele é um replicante (androide com aparência humana).

Muitas vezes, o diretor e o fotógrafo procuram construir todo um conceito de fotografia, antes de iniciar as filmagens. O objetivo é encontrar a melhor maneira de contar a história, exprimindo sensações e criando atmosfera através das ferramentas da fotografia: posição da câmera, luz, cores e enquadramentos. Quando este trabalho é bem feito, a fotografia conduz as emoções do espectador sem que este perceba o truque.

Um excelente exemplo do uso das posições de câmera e da luz para compor a atmosfera de um filme está em *Doze homens e uma sentença* (1957), de Sidney Lumet. Toda a história se passa dentro de uma única sala de tribunal, onde um júri delibera sobre a culpa ou a inocência de um rapaz acusado de assassinato.

No início do filme (que é aberto com um grande plano-sequência mostrando todos os jurados e até pára um momento sob o ventilador, cuja importância para a história, mais tarde, será grande), só um jurado acredita na inocência. Através de argumentação lógica, ele vai seduzindo os demais jurados e fazendo-os mudar de opinião.

Para rodar o primeiro ato do filme, Lumet (2009, p. 81) decidiu posicionar a câmera acima dos olhos, no primeiro ato, e filmar tudo em tomadas longas e planos gerais. Tudo isso passa ao espectador a ideia de tranquilidade, de espaço – é a certeza da culpa do acusado que predomina na sala do júri.

Aos poucos, o jurado isolado vai mudando a opinião dos demais. Enquanto isso acontece, Lumet vai abaixando a câmera, aproximando-a dos atores, diminuindo a intensidade da luz e acelerando os cortes. No segundo ato, a câmera está ao nível dos olhos. A sensação de segurança já não é a mesma. Há tensão no júri. Há calor.

No terceiro ato, o ventilador quebra. Os personagens suam. O calor acentua a atmosfera de tensão. A câmera está abaixo do nível dos olhos (contra-plongé), e mais próxima dos personagens. A montagem é mais acelerada, fragmentada. O teto comprime os personagens, sufocando-os. A sensação é de claustrofobia.

Progressivamente, Lumet mostra os jurados mais tensos, até que no final eles estão sob nível máximo de tensão, esmagados pelo teto, suados e descabelados. Quando a decisão coletiva finalmente é tomada, a última tomada é um plano geral externo, com câmera alta, ao ar livre. O público, como os personagens, respira aliviado. Finalmente, a tensão se dissipa (*Figura 13*).

FIGURA 13. Evolução narrativa através da câmera no filme *Doze homens e uma sentença*
Fonte: Fotogramas de *Doze homens e uma sentença* (1957)

Em *Cidade de Deus* (2002), Fernando Meirelles dividiu a história em três partes. Na primeira (anos 1960), o crime é mais romântico e a cinematografia, clássica, de tomadas longas e planos gerais. Na segunda (anos 1970), quando impera o tráfico de maconha, a luz é de fim de tarde, preguiçosa. Os cortes são mais rápidos. A terceira parte (anos 1980) mostra o avanço da cocaína na Cidade de Deus, e aí Meirelles quebra algumas regras da gramática do cinema: filma com luz estourada, planos mais curtos, coloca a câmera na mão, como se fosse um personagem drogado com coca. O efeito é agressivo

e nervoso. A fotografia simula o efeito causado pela droga que os personagens traficam.

Durante a fase de produção, o fotógrafo é a segunda pessoa mais importante nos sets. Para cada cena, ele decide o equipamento que vai ser utilizado: a câmera, a lente (há dois tipos principais, a grande angular e alongada), os filtros (tampões coloridos para estilizar as cores), tipos de luz.

Em *O resgate do soldado Ryan* (1998), o fotógrafo Janusz Kaminski eliminou 40% da cor dos negativos, através de um processo chamado *bleach bypass* (espécie de lavagem do negativo original com substâncias químicas, para desgastá-lo artificialmente). O tratamento especial deu ao resultado final uma textura sépia/esverdeada, como um documentário. Como se vê, o fotógrafo às vezes supervisiona a correção de cores.

É preciso salientar que desde 2012 as câmeras de 35mm e a própria película fotográfica em que era registrado o filme propriamente dito não são mais fabricados. Em tese, um "filme" não contém mais filme, pois é inteiramente filmado de forma digital, sendo registrado em discos rígidos. Assim, o processo fotográfico mudou dramaticamente de tecnologia desde o final das década de 2000. Atualmente, o padrão de resolução mais comum é o 4K, considerada similar ao obtido com o processo químico de gravar as imagens na película.

Normalmente, um fotógrafo não gosta de filmar em locação. É mais difícil, porque não dá para controlar a luz ambiente (e as condições meteorológicas). Filmar em locação é mais lento e, por isso, mais caro. Quando possível, os estúdios preferem reproduzir locações em estúdio, de forma a poder permitir ao diretor de fotografia controle absoluto sobre as condições de filmagem.

A parte de *O código Da Vinci* (2006) que se passa no Museu do Louvre, por exemplo, foi quase toda filmada em estúdio. A equipe esteve em Paris, mas filmou apenas planos gerais no museu. Filmar dentro do Louvre era complicado. Eles só

tinham permissão uma madrugada por semana. Por isso, os diretores de arte reproduziram os corredores do Louvre em estúdio. Artistas chegaram a pintar cerca de 200 réplicas de quadros famosos, em tamanho real, para dar a ilusão de que as cenas aconteciam de fato no Louvre.

ESQUEMA BÁSICO DE ILUMINAÇÃO

De forma simplificada, dá para dizer que um fotógrafo ilumina o set utilizando três fontes principais de luz: a luz-chave, a luz de preenchimento (ou atenuante) e a contraluz (TURNER, 1997, p. 62). A manipulação dessas três fontes deve ser definida através do estilo visual adotado para a produção pelo diretor. Muitas variáveis interferem nesta equação: número de lâmpadas, horário em que a cena se passa, movimentação dos personagens, alterações de nível de luz durante a cena (se algum personagem acende um abajur, por exemplo).

LUZ-CHAVE É a principal fonte de luz, e também a mais forte. Ilumina diretamente os atores e objetos que serão o centro da ação principal. Pode ser colorida com filtros ou reforçada por refletores extras. A origem pode variar (refletores quentes ou frios, néon, fogo). A luz-chave não aparece na tela, e pode ser composta por múltiplas fontes.

LUZ ATENUANTE ou DE PREENCHIMENTO Serve para remover as sombras geradas pela luz principal, além de destacar detalhes e aumentar o aspecto de realismo. Pode ser composta por múltiplas fontes de luz. A posição depende sempre da luz-chave. Às vezes, pode estar dentro do quadro (velas, lâmpadas, abajures etc.). Preste atenção, em cenas interiores, como é comum ver diversas fontes de luz no interior de uma casa (lâmpadas nas paredes, abajures, velas etc.).

CONTRALUZ Ilumina a cena por trás. Define os contornos dos objetos iluminados e os destaca do fundo, aumentando a profundidade (e, portanto, dando a impressão de imagem tridimensional).

ESTILOS DE FOTOGRAFIA

Grosso modo, podemos dividir as maneiras de iluminar um cenário em três categorias mais gerais. Essa divisão nem sempre é tão clara, mas essa divisão em estilos mais gerais pode facilitar a compreensão de que existem infinitas maneiras de iluminar um cenário.

REALISMO É o mais comum nos filmes comerciais. Este estilo simula a realidade, mas não a copia inteiramente. A diferença principal é que a sensibilidade do olho humano, por ser muito maior, permite filtrar e controlar a luz que atinge o nervo ótico, modulando a imagem vista e corrigindo imperfeições.

Nesses filmes, o fotógrafo procura evitar as sombras, deixando todo o cenário bem iluminado, com a imagem límpida e clara, fácil de ser percebida pelo espectador. Neste estilo de iluminação, praticamente não existem contrastes.

Muitas vezes o fotógrafo precisa criar múltiplas fontes de luz atenuante (em determinadas cenas, pode-se utilizar 15 ou 20 fontes diferentes, com refletores de diversas temperaturas e intensidade), somente para ir eliminando, pouco a pouco, todas as sombras. Em muitos casos, também é preciso filmar com filtros de cor, colocados sobre as lentes, para deixar a imagem o máximo possível parecida com aquela que vemos quando estamos olhando para um ambiente, na vida real.

NATURALISMO A iluminação naturalista busca apresentar a realidade exatamente da maneira que ela é, sem qualquer tipo de retoque, mesmo que isso signifique dificultar

a visualização de certas cenas. É um estilo muito comum em documentários ou em filmes de ficção que busquem essa sensação documental, de realidade captada sem a preocupação de ocultar imperfeições.

EXPRESSIONISMO Atualmente, é o tipo de iluminação menos utilizada nos filmes comerciais, porque a estilização é muito forte e isso quebra a ilusão de realismo, tão necessária para que o público atual "compre" o filme como uma história verdadeira. Quando utiliza uma iluminação expressionista, o fotógrafo estiliza as imagens buscando fugir da impressão de realismo. A sensação é de um universo onírico, diferente do nosso plano de realidade. Muitas vezes esse efeito é obtido manipulando-se as cores (como o excesso de saturação de cores de *O fabuloso destino de Amélie Poulain*) ou eliminando as luzes atenuantes, dando preferência às sombras e áreas escuras da imagem através do deslocamento da luz principal para as laterais da cena. Essa técnica gera grandes áreas de sombra, que dão uma textura misteriosa às imagens, como em *O homem que não estava lá* (2001), dos irmãos Joel e Ethan Coen (*Figura 14*).

FIGURA 14. Billy Bob Thornton em cena do filme dos irmãos Coen
Fonte: Fotograma de *O homem que não estava lá* (2001)

Os filmes do expressionismo alemão, o *film noir* norte-americano e a saga *O poderoso chefão* têm excelentes exemplos desse tipo de iluminação. A luz deste último deu ao fotógrafo Gordon Willis o apelido de "Príncipe das Trevas"; toda a luz do filme foi planejada de forma expressionista porque Willis considerou fundamental, e o diretor Francis Ford Coppola concordou, que nenhuma cena mostrasse os olhos de Marlon Brando – desta forma, o público jamais saberia se ele estava falando sério ou sendo jocoso, o que gerava uma aura de mistério em torno do personagem.

O USO DA COR

A paleta de cores predominantes de um filme deve ser definida pelo diretor, junto com o *designer* de produção, antes das filmagens. O fotógrafo deve estar ciente desta decisão antes de começar a planejar a iluminação do filme. Só assim ele pode escolher o tipo de equipamento adequado, se vai usar filtros (e quais serão eles), para capturar as cores na tonalidade e na textura desejadas pelo diretor.

É fato que a quantidade de luz nas cenas, o tipo de película e os filtros modificam bastante o modo como as cores do figurino e dos cenários originais aparecem na tela. Portanto, o fotógrafo precisa calcular de que forma suas decisões (película, filtros, luz) vão interferir na tonalidade original dos objetos cênicos.

A cor possui duas funções: a estética e a narrativa. A segunda é mais importante. Um filme deve ser, antes de tudo, uma história bem contada. Ser bonito vem depois.

Um bom exemplo dessa afirmação está no filme *Cinzas no paraíso* (1978), parábola trágica com alusões bíblicas dirigida por Terence Malick. O filme foi inteiramente filmado em períodos de *horas mágicas* (em dois instantes do dia, acontece

o fenômeno que os fotógrafos denominam dessa maneira – pouco antes do nascer do sol, e imediatamente depois do pôr-do-sol). Nestes dois momentos, que duram mais ou menos 20 minutos cada, há claridade suficiente para filmar, mas como o sol ainda está abaixo da linha do horizonte, a fonte de luz natural não é visível. Portanto, não há sombras. Na *hora mágica*, as cores são esplendorosas.

Filmar neste momento do dia costuma gerar imagens oníricas, com textura de sonho e tonalidades crepusculares, banhando os personagens com um tipo de luz suave e que tem as cores do arco-íris, impossível de conseguir no estúdio. Por isso, a equipe filmava apenas durante meia hora pela manhã e mais meia hora à tarde. A beleza plástica das imagens impressiona, mas elas só funcionam porque existe uma razão narrativa para isso. Afinal, o caráter de parábola faz com quem o filme seja pouco realista, quase sonhador mesmo.

Em alguns filmes, a cor tem uma função narrativa muito bem definida. Tome o exemplo da trilogia *Matrix* (1999–2003), onde as cenas que se passam no mundo real têm tonalidade azulada, enquanto as cenas que se passam no mundo virtual são esverdeadas (este dado é mais importante no primeiro filme, quando só no terceiro ato a plateia saberá que existem, de fato, dois universos, um real e outro virtual).

Já a trilogia *O poderoso chefão* utiliza uma tonalidade sépia para passar textura mítica (de mito) à história, que gira em torno de um personagem que é quase uma lenda viva. A trilogia causou um impacto tão forte que a maioria dos filmes de máfia passou, a partir daí, a adotar o mesmo visual sépia.

Outros filmes, como *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (2001), têm todo o visual construído em torno de cores. As tonalidades vibrantes e o universo multicolorido de tons básicos e fortes correspondem à visão de mundo infantil da personagem principal. Para construir aquele universo, o diretor

Jean-Pierre Jeunet se inspirou em uma série de quadros do pintor brasileiro Juarez Machado. Jeunet decidiu que todas as cenas do filme deveriam ter uma combinação predominante de verde (cor fria) e vermelho (cor quente).

No caso do filme *Tudo que o Céu Permite* (1955), de Douglas Sirk, a paleta de cores desempenha uma importante função para sugerir o estado de espírito da protagonista, uma viúva (Jane Wyman) de meia-idade que se apaixona pelo jardineiro (Rock Hudson), mas é impedida de viver esse amor pelos filhos adultos (COSTA M.H.B.V., 2011, p. 105). Quando ela está sozinha com o namorado, predominam nas cenas as cores quentes (vermelho, amarelo, laranja). Quando está com os filhos, a paleta muda totalmente para um padrão de cores frias (azul, verde).

A paleta de cores é, portanto, atribuição do fotógrafo e do desenhista de produção. Normalmente, a escolha de cores é muito cuidadosa e obedece a um conceito criado na pré-produção. Em *Traffic* (2000), que narra três histórias convergentes em torno do tráfico de drogas, Steven Soderbergh (diretor e também fotógrafo) planejou uma paleta de cores para cada trecho.

A história que se passa no México é fortemente amarelada, em tonalidades douradas, quentes. Outra narrativa acontece em Cincinatti e o visual é oposto: luz azulada, fria, gélida, de fontes artificiais. A parte de San Diego é mais natural, colorida com discrição, e bem iluminada. A cor, diferente em cada vertente narrativa, ajuda o espectador a reconhecer automaticamente qual a história que está sendo contada.

ENSINANDO O OLHO A VER

Uma das funções mais complexas do diretor de fotografia é ajudar a conduzir o olho do espectador para o ponto da tela que ele deseja ser focalizado primeiro. Há regras fisiológicas que podem ajudar: (1) o olho é atraído automaticamente para

o movimento, por reflexo instintivo de autodefesa; (2) o olho é atraído instantaneamente pela luz numa imagem escura; (3) O figurino do personagem pode atrair o espectador – se ele está numa multidão, pode usar branco enquanto todos os demais usam roupas escuras, ou pode usar vermelho no meio de pessoas vestindo preto e branco.

Em *O fabuloso destino de Amélie Poulain*, a decisão de usar verde e vermelho como cores predominantes causou um problema. Como são duas cores fortes (uma quente, outra fria), elas se anulavam, causando indecisão na plateia sobre para que ponto dirigir o olhar. Assim que percebeu isto, Jeunet tomou a decisão de utilizar, em cada uma das composições visuais, algum elemento azul ou amarelo. Por serem fortes e aparecerem em menor intensidade, os olhos da plateia se dirigiam automaticamente para estas duas cores.

O exemplo de *Conto de inverno* (1991) também direciona o olhar da plateia para um ponto específico da imagem. Na cena que se passa no teatro, apenas a protagonista usa branco. Todos os demais personagens estão de azul ou preto. Quando o *establishing shot* aparece, não levamos mais do que dois segundos para localizar a personagem no meio da plateia.

Um dos exemplos mais bem acabados de métodos de dirigir o olhar está em *Lawrence da Arábia* (1962), em que o diretor David Lean e o fotógrafo Freddie Young pintaram uma faixa amarela no meio do deserto, por quilômetros de extensão, com a intenção de "preparar" o espectador para o surgimento de uma "miragem". O resultado se tornou famoso. Quando dois personagens miram o horizonte, sem que nada apareça lá, aguardamos para ver o que chamou a atenção deles. E o surgimento do ator Omar Sharif acontece justamente no ponto do horizonte para onde conduz a faixa estreita de tinta amarela, quase imperceptível. Este exemplo serve, também, para explicar com propriedade o conceito de ponto de fuga.

PONTOS DE FUGA

O conceito de ponto de fuga consiste, de forma simplificada, em distribuir diferentes objetos e figuras em toda a profundidade do quadro, de modo a desenhar linhas diagonais imaginárias entre todos esses pontos. Em geral, um deles vai chamar mais a atenção do que os outros, por razões dramáticas (um personagem importante está ali, por exemplo) ou técnicas (existe um ponto mais iluminado do que os demais, ou uma cor que se destaca da paisagem, por exemplo). Assim, o ponto de fuga cria profundidade na imagem, dando a ela tridimensionalidade, e ajuda a conduzir o olhar do espectador para o ponto certo do quadro.

Este conceito teve origem na Geometria, começou a ser utilizado na pintura durante o Renascimento e tem relação direta com a questão da perspectiva. Para entendê-lo, talvez seja interessante observar a maneira como os egípcios pintavam um ser humano, há dois mil anos. Eles desenhavam a cabeça e os pés de perfil, mas o tronco e a cintura de frente. Ou seja, desenhavam cada pedaço do corpo humano do ângulo mais favorável. Isso acontecia porque os pintores da antiguidade não conheciam a perspectiva. Os egípcios desenhavam cada parte do corpo humano de uma perspectiva diferente – a mais favorável para a compreensão de quem visse a pintura.

No Renascimento, os pintores começaram a usar a Geometria para calcular a perspectiva correta dos objetos em relação à posição espacial do panorama visto na tela. Daí surgiu o conceito de ponto de fuga. Ele tem a ver com o modo como luz reflete no olho humano – de forma cônica. Usando esse conhecimento, cálculos geométricos provaram que, para ter uma perspectiva correta, uma imagem plana e bidimensional precisa respeitar uma regra simples: para criar uma imagem com volume, é preciso criar linhas convergentes que se encontram num ponto específico de uma imagem. Onde

fica esse ponto? Você precisa considerar o ponto de vista do observador e, é claro, o contexto da ação dramática que está ocorrendo na cena.

O ponto de fuga pode estar em qualquer lugar da linha do horizonte, mas os pintores logo descobriram que, provavelmente por causa da forma como a leitura se dá no mundo ocidental (da esquerda para a direita), as linhas de fuga (que conduzem para ele) para os quais o olho se volta primeiro em uma composição visual não ficam situados exatamente no centro da imagem, mas um pouco acima e à direita de quem olha. Instintivamente, seguindo a direção dos raios de luz, é para esta mancha gráfica que o olho se dirige em primeiro lugar.

Por isso, tudo o que aparece sobre o principal ponto de fuga tem maior peso, dentro da composição cinematográfica. No ocidente, por causa da leitura, tudo o que está situado à direita do ponto de fuga tem mais força do que está à esquerda. O motivo: porque os olhos, instintivamente, se dirigem para a direita, depois de passar pelo ponto de fuga.

Por isso, personagens localizados à esquerda da tela parecem ter uma aura mais negativa. Eles remetem ao passado. Já personagens posicionados exatamente no ponto de fuga, ou à direita dele, parecem mais positivos.

Considere, ainda, que há muitos outros elementos que influem na percepção visual da cena, como as cores, os movimentos, a luz e até mesmo o som (se há algum ruído abrupto cuja origem sonora espacial é perceptível, nossos olhos se voltam para lá).

No caso de *Lawrence da Arábia*, a linha pintada no chão criou uma linha de fuga literal, que além de ajudar a dar volume e profundidade à imagem final, também conduziu o olhar do espectador ao ponto de fuga mais importante (pois é nele que entrará em quadro o personagem de Omar Sharif), bem na linha do horizonte.

PARA LER

O livro do experiente fotógrafo Edgar Moura, *50 anos de luz – câmera e ação*, oferece uma acessível e minuciosa explicação sobre o controle da luz no cinema. Sobre enquadramento, um manual conhecido no mundo inteiro é *Os 5 Cs da cinematografia* (Joseph V. Mascelli). Os já mencionados *Direção de Cinema* (Michael Rabiger) e *O olhar do cineasta* (Gustavo Mercado) também dão boas dicas.

PARA VER

O melhor extra de DVD disponível no mercado é provavelmente a filmagem de uma aula do experiente John Seale no disco de *Sociedade dos poetas mortos* (1989), que ele fotografou brilhantemente. Num set montado com um cenário do filme, ele mostra a alguns estudantes diversas maneiras de iluminar a mesma cena, alterando a impressão do horário em que se passa a cena apenas com ajustes em holofotes e filtros de cor. Algumas seções dos DVDs de *King Kong* (2005) e da trilogia *O senhor dos anéis* (2001–2003) são boas fontes de informação.

Capítulo 8

A MONTAGEM

BREVE REVISÃO HISTÓRICA

Os primeiros estudiosos a dar importância à montagem foram os formalistas russos. Na Rússia de 1920, havia uma lendária escola de cinema pela qual passaram alguns cineastas revolucionários, como Dziga Vertov, Lev Kuleshov e Sergei Eisenstein. Eles explicaram o valor intrínseco da montagem da seguinte forma: a montagem é capaz de criar significados através da justaposição de planos filmados de forma independente. Esta justaposição cria, na mente do espectador, ideias e conceitos que não estão expressos em nenhum dos planos isoladamente.

O famoso "efeito Kuleshov" se tornou famoso por ilustrar com perfeição esta ideia. Kuleshov usou um close up de um homem olhando para o lado, sem expressão alguma. Ele justapôs sucessivamente esta tomada a outras três: um prato de sopa, uma mulher chorando sobre um caixão, uma criança brincando.

Então, Kuleshov exibiu este trecho do filme a uma plateia. O ator foi elogiado por conseguir mostrar, sucessivamente, sentimentos diferentes: fome, tristeza, alegria. Depois da exibição, Kuleshov explicou que a tomada do ator era a mesma nos três casos. A plateia tinha atribuído à interpretação estes

três sentimentos, mas eles não existem na tomada isolada do ator, pois ele não fora informado que tipo de sentimento deveria expressar.

A ideia básica dessa noção de montagem nos ensina que o choque entre duas tomadas distintas pode produzir um significado que não está expresso isoladamente em nenhuma delas. É um caso raro em que 2 + 2 pode dar um resultado maior do que 4.

Alfred Hitchcock gostava de explicar essa mesma noção básica de montagem recorrendo a um exemplo que propunha a justaposição de três planos. Um rosto olhando para fora da tela, um bebê brincando, o mesmo rosto sorrindo. Juntos, os planos constroem a personalidade do ator como um homem bonzinho e inofensivo. Se você retira o segundo plano (o bebê) e coloca no lugar dele outro plano (uma mulher nua), o homem bonzinho vira um velho safado.

Kuleshov fez outras experiências, como "construir" uma mulher virtual justapondo planos com partes do corpo de diferentes mulheres; e colocar um casal para discutir em diversos ambientes, montando a cena em tomadas próximas, de forma que o público não percebia que eles estavam conversando em locais diferentes.

É importante ressaltar que os diretores da escola soviética utilizaram esta técnica básica de montagem de muitas maneiras diferentes. Kuleshov, por exemplo, valorizava a ideia de continuidade espaço-temporal entre as tomadas, sugerindo que a decupagem sempre deveria manter a direção das ações físicas no mesmo sentido lateral, pois isso criava no espectador a impressão de continuidade. Esse ensinamento estava na base do livro que escreveu e publicou na década de 1920, e que passou a ser adotado entre os grandes estúdios de Hollywood a partir de 1928 como uma espécie de manual de montagem.

Já Sergei Eisenstein tornou famosa uma forma de montagem mais ideológica, minimizando a importância da continuidade para sugerir a criação de camadas distintas de significado a partir da justaposição de planos que a princípio pareciam não tem qualquer conexão espacial ou temporal. Ele justapôs por exemplo uma tomada coletiva de operários entrando numa fábrica a outra de uma boiada entrando num matadouro (*A greve*, filme de 1925), sugerindo que os operários não tinham consciência coletiva.

A ideia central desta técnica difere bastante do mesmo uso dado a ela por Kuleshov. Nos EUA, os cortes privilegiavam a continuidade espaço-tempo, através de técnicas denominadas de *raccord* (segundo os franceses) ou *eyeline match* (vocabulário norte-americano).

O *RACCORD* E A CONTINUIDADE

Desde os primórdios, a principal tendência dos diretores de cinema se desenvolveu em direção à arte de contar histórias. Graças ao dispositivo básico de projeção cinematográfico (sala escura, som envolvente, tela grande), a maior parte dos cineastas percebeu que podia conseguir capturar a atenção do espectador de tal forma que se via tragado pelo enredo. Perseguindo essa sensação de imersão dentro do universo ficcional, os diretores em ação entre 1910 e 1920 desenvolveram técnicas para apagar as marcas deixadas pelo narrador. A intenção dos cineastas do período clássico, portanto, era minimizar o máximo possível a presença do narrador no texto fílmico.

A montagem clássica utilizou muitos artifícios para dar ao espectador a impressão de que o enredo se desenrolava sozinho, sem a condução de um diretor (ou seja, o cineasta era tão mais habilidoso quanto conseguisse ocultar a própria presença). Foi por causa desse objetivo que surgiu, por forte

convenção estilística, o princípio da continuidade, que está diretamente ligado ao princípio que os franceses chamam de *raccord* (em português, *acordo*).

O *raccord* aparece no cuidado que os cineastas precisam ter para não quebrar a ilusão de continuidade da narrativa. Ele está baseado no sistema plano/contraplano, que procura ligar as linhas geográficas e enfatizar as relações espaciais dos diferentes planos escolhidos. Assim, se um personagem sai de um quadro caminhando para a direita, ele precisa entrar no quadro seguinte pela esquerda. Se o personagem fala com alguém olhando para o lado esquerdo, o plano seguinte precisa mostrar o interlocutor olhando para a direita, para criar a ilusão de que eles estão se entreolhando (através do sistema plano/contraplano, como na famosa cena do encontro entre Al Pacino e Robert De Niro em *Fogo contra fogo*, de Michael Mann).

Aída Marques (2007, p. 74) afirma que existem três tipos fundamentais de *raccord*:

> ***RACCORD* DE AÇÃO (ou MOVIMENTO)** Pessoas, veículos e animais precisam se mover sempre na mesma direção. Todos os cortes devem dar a impressão de ação contínua, e por isso as tomadas funcionam melhor se os cortes forem feitos no meio de um movimento. Se o filme mostra uma corrida sendo disputada entre atletas, por exemplo, todas as tomadas devem exibir os corpos correndo sempre na mesma direção. Não importa quantos planos componham a cena. Carros disparados numa estrada que se dirigem para a esquerda precisam continuar seguindo a mesma direção até o fim da cena (a não ser que uma tomada os mostre trocando de direção).
>
> ***RACCORD* TÉCNICO** A iluminação e a mixagem de som precisam ser consistentes em toda a cena, para que não seja possível notar que certas tomadas foram feitas em horários diferentes do dia. Uma cena que se passa de manhã não pode

de repente conter alguns planos filmados visivelmente à tarde, quando a direção da luz é incompatível. Da mesma forma, o som não pode variar bruscamente, com tomadas que tenham muito ruído de fundo e outras sem ruído algum. É preciso muito cuidado com a continuidade técnica.

***RACCORD* DE OBJETOS** O posicionamento dos objetos dentro de uma cena precisa ser constante. Se dois atores jantar em determinada cena, é preciso cuidado para que o copo de bebida não esteja cheio em uma tomada, vazio na seguinte e depois novamente cheio. O mesmo copo não deve aparecer à direita do prato e desaparecer na tomada seguinte. O continuísta deve se preocupar com a posição dos objetos, bem como com roupas e cabelos dos atores. Não é bom perceber que numa tomada o cabelo da atriz está penteado para a direita, e na tomada seguinte ele cai sobre os olhos.

Há um profissional que fica no set e tem a obrigação de garantir a continuidade: é o continuísta. Produções grandes podem ter equipes inteiras de continuístas. Em *King Kong* (2005), o cineasta Peter Jackson tinha um contrarregra contratado exclusivamente para anotar o esquema de iluminação de cada cena e cadastrar esses dados em um sistema informatizado.

Este *software*, criado exclusivamente para o filme, era acessado também pelos diretores de segunda unidade (cineastas que filmam tomadas secundárias sem os atores principais). Esses técnicos podiam consultar o *software* e usar exatamente a mesma iluminação que o diretor principal (Jackson) estava utilizando – refletores idênticos, na mesma posição e com a mesma potência. Isso evitava que a equipe responsável pela montagem do filme tivesse dificuldade com mudanças grandes na luz de uma mesma cena, em tomadas captadas por equipes diferentes.

RACCORD DE OLHAR

O *raccord* de olhar constitui uma modalidade específica do *raccord* de movimento. É aquilo que os americanos chamam de *eyeline match*. A tradução literal desta expressão em inglês seria algo como "coincidência na linha do olhar".

Trata-se de um efeito de percepção que é inato ao ser humano, na vida real: quando uma pessoa para quem estamos olhando desvia o olhar para determinada direção, nosso impulso instintivo nos faz olhar para o mesmo ponto que a pessoa está encarando.

Aplicando este efeito de percepção ao trabalho de montagem, os diretores e editores logo perceberam que, ao mostrarem um plano de um personagem (qualquer um) olhando para algo que está fora do quadro, precisavam mostrar, no plano seguinte, aquilo que este personagem está vendo.

Não é uma questão de escolha. Eles precisam mostrar o que o personagem vê. Qualquer que seja o plano seguinte, o espectador pensará naturalmente que se trata do ponto para onde o personagem desviou o olhar. Se a tomada seguinte não segue esta regra, o espectador ficará confuso.

Porém, mais uma vez vale o raciocínio de que nada no cinema é totalizante. Se o efeito pretendido é confundir o espectador, então a regra não precisa ser respeitada.

PONTOS DE CORTE

Uma das tarefas mais duras do montador é descobrir onde deve terminar um plano e começar o próximo. Um dos maiores montadores da história de Hollywood, Walter Murch (três Oscar no currículo), elaborou uma teoria para ajudar os editores a encontrar o ponto ideal de corte. Com a teoria do piscar de olhos, ele acabou por explicar não apenas a montagem, mas

o próprio mecanismo de decodificação da linguagem cinematográfica pela mente humana.

Murch (2004, p. 69) ficava intrigado com a forma como a mente humana aceita, sem questionamentos, o corte. Afinal de contas, um corte quase sempre implica em uma descontinuidade no tempo e/ou no espaço. Isto significa que enquanto está assistindo a um filme a mente do espectador permanece vigilante, porque precisa reajustar continuamente a interpretação daquilo que está vendo, encaixando cada nova cena dentro de um todo narrativo.

Um detalhe importante é que este processo funciona de modo instintivo. Se o trabalho do montador for bem feito, ninguém precisa pensar (a não ser, é claro, o próprio editor!). A mente humana se ajusta automaticamente à situação. A questão que intrigava Murch era: por que isto acontece?

Um dia, em 1974, enquanto montava uma cena do filme *A conversação* (1974), de Francis Ford Coppola, Walter Murch percebeu uma coincidência interessante. Cada corte que ele dava acontecia exatamente no mesmo momento em que o personagem de Gene Hackman piscava os olhos (ou ocorria muito próximo deste instante). Ele pensou sobre isso e chegou a uma conclusão significativa sobre a natureza do corte cinematográfico.

Para Walter Murch, o piscar de olhos não acontece por motivo puramente fisiológico (ou seja, para lubrificar o globo ocular). Acontece, antes, por um reflexo mental. O piscar de olhos acontece quando uma pessoa está mudando/interrompendo o fluxo de pensamento. Uma piscada de olhos é, para a mente humana, o equivalente a iniciar um novo parágrafo dentro de um texto. Ou seja, há um ajuste na percepção.

Transportando este raciocínio para o trabalho do montador, Walter Murch chegou à conclusão de que o corte corresponde, no filme, ao piscar de olhos (e ao ajuste da percepção pela mente humana) da mente humana. Quando o montador

corta, sinaliza ao espectador que é hora de a mente dele "piscar", ajustando a percepção. Quando os cortes são feitos no lugar certo, o ritmo do filme entra em sincronia com os pensamentos do espectador que o está vendo. Ou, como diz Murch, cortar uma tomada também significa cortar o pensamento sobre esta tomada.

A teoria ainda ajuda a plateia a distinguir uma boa atuação de uma atuação falsa, superficial. Basta prestar atenção ao piscar de olhos do ator. Se ele estiver ouvindo atentamente ao que está sendo dito, seus olhos vão piscar mais ou menos no mesmo ritmo da pontuação das falas que estão sendo pronunciadas. Se ele estiver disperso, apenas repetindo mecanicamente suas falas, sem sentir de verdade aquilo que está falando, seus olhos vão piscar num ritmo estranho, aleatório, quase displicente.

CORTE DENTRO DA AÇÃO

Nas cenas que mostram ações físicas, os montadores costumam cortar no meio da ação, e não no final dela. Se a cena mostra um homem sentando numa cadeira, o melhor ponto de corte está no momento em que ele começa a sentar. Não é bom esperar que ele conclua o movimento de sentar para só depois cortar. O corte mais eficiente, porque mais invisível para o espectador, acontece no meio da ação.

Basta perceber que, nas cenas de luta, os editores cortam exatamente nos momentos dos golpes (no meio de um soco, por exemplo). Este tipo de corte ajuda a reforçar a ilusão de movimento real. Com a ajuda do áudio (ruídos), também disfarça os aspectos teatrais da ação (a baixa velocidade do movimento dos atores, por exemplo, ou o fato de que não houve contato real entre o punho de um ator e o rosto do outro).

Essa técnica auxilia a chamada "montagem invisível", que é o principal fundamental da montagem nos filmes em Hollywood. Quando o corte é feito no meio da ação, o espectador tende a não percebê-lo conscientemente. Mesmo nos filmes mais recentes, como em *Matrix* (1999), esse princípio continua a ser usado. Na cena em que Neo (Keanu Reeves) entra na sala para conhecer Morpheus (Lawrence Fishburne) pela primeira vez, a câmera corta de um plano geral de Morpheus para um plano médio do mesmo personagem, bem no momento em que ele, que estava de costas, gira de frente para receber o novo amigo.

Outra boa dica para encontrar pontos de corte eficientes é evitar o corte entre dois planos cujo enquadramento seja parecido. Se o diretor decidir cortar de uma tomada para outra do mesmo personagem, deve variar o tipo de plano (passar de um close para um plano geral, por exemplo, ou vice-versa). De modo geral, considera-se aceitável que o corte opere uma mudança de um ângulo mínimo de 45%, em relação à tomada anterior.

Caso não seja possível fazer isso, deve-se incluir um *insert* (tomada neutra de outra pessoa ou objeto) entre as duas tomadas do mesmo ator (pode-se mostrar outro personagem ouvindo, por exemplo). O diretor Terence Malick gosta muito de usar imagens da natureza como *inserts* e elementos de transição entre duas cenas, o que faz frequentemente em filmes como *Cinzas no paraíso* (1974) e *O novo mundo* (2005).

O filme *Pickpocket* (1959), de Robert Bresson, tem uma cena cuja montagem perfeita, aliada a uma colocação impecável de câmera, inclui a graça e a elegância de um balé dentro de ação de roubo comum. Essa graça foi conseguida através de uma montagem precisa, mesclando cortes e movimentos de câmera nos momentos certos.

O EIXO (OU A REGRA DOS 180 GRAUS)

O conceito de eixo foi criado para garantir a continuidade visual dentro de uma cena. Explicado de forma simplificada, o eixo é uma linha reta imaginária que o diretor traça dentro do campo visual, antes de filmar uma cena. Esta linha interliga os olhares dos personagens (diálogos), ou acompanha o itinerário de um ator ou veículo (cenas com movimento).

Uma vez que este eixo – esta reta – foi traçado, o diretor deve escolher um dos lados do eixo e sempre colocar a câmera neste lado. Ele pode variar a posição da câmera, mas sempre dentro desse espaço de 180°. A câmera fica sempre do mesmo lado do eixo. A obediência a esta regra é importante para estabelecer com firmeza a localização espacial dos personagens para o espectador. Com a ajuda de uma cena famosa do filme Fogo contra fogo (1995), de Michael Mann, veja um exemplo da aplicação da regra dos 180 graus na *Figura 15*.

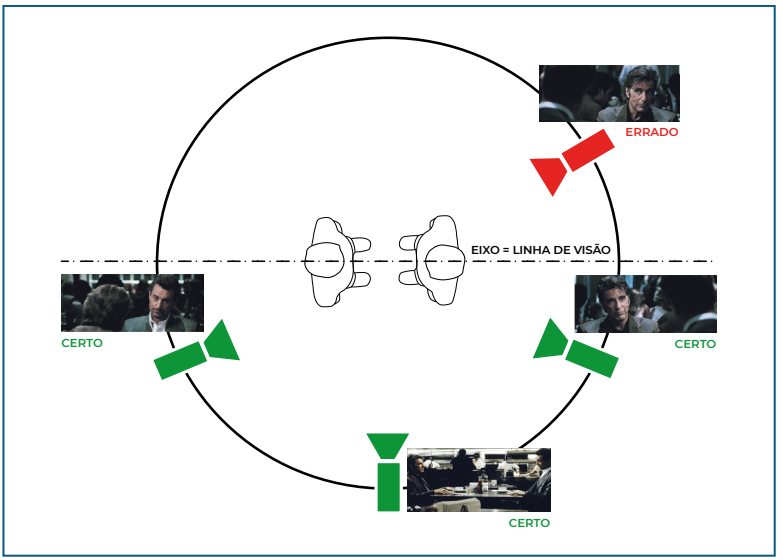

FIGURA 15. O eixo de 180 graus, apresentado com fotogramas de *Fogo contra fogo* (1995)
Fonte: Arte de Raphael Sagatio e Pedro Henrique Santos

Uma maneira simples de verificar onde fica o eixo de uma cena é observar a planta baixa da locação onde ela acontece. Fazendo isso, fica fácil perceber onde está a linha imaginária. Nos Estados Unidos, isto é chamado de "regra dos 180 graus".

Se não seguir esta regra, um diretor pode cometer o erro de editar uma cena de plano/contraplano, por exemplo, em que ambos os personagens estejam olhando para o mesmo lado. O resultado disso é uma certa confusão espacial do espectador. De todo modo, é preciso salientar que a quebra do eixo dos 180 graus tem se tornado muito mais frequente nos últimos 10 anos, provavelmente porque os espectadores estão se acostumando com as imagens trêmulas, borradas, tecnicamente imperfeitas que produzem e assistem em redes sociais como o YouTube.

De todo modo, em cenas complexas, com muitos cortes e movimentos de câmera, com diversos personagens ou as duas coisas, o conceito de eixo fica bem mais complexo. Neste caso, haverá uma série de diferentes eixos que serão traçados no decorrer da cena. O melhor a fazer, nesses casos, é planejar a decupagem (ou seja, a escolha das posições e ângulos de câmera) com antecedência.

Obviamente, esta regra pode perfeitamente ser desprezada se o diretor tiver como objetivo exatamente causar no espectador uma sensação de desorientação. De fato, muitos filmes e séries dos anos 2010 desprezam deliberadamente esta regra, pois as redes sociais já acostumaram a mente do espectador a organizar rápida e instintivamente o espaço diegético, mesmo sem a aplicação rígida das regras de *raccord*.

No entanto, existem duas maneiras seguras e coerentes de cruzar o eixo: (1) O diretor precisa mover a câmera para o outro lado do eixo durante uma tomada sem cortes, passando então a posicionar a câmera deste lado do eixo. (2) Durante a montagem, o diretor pode inserir uma tomada com a câmera

colocada diretamente sobre o eixo. É a "tomada neutra" (WATTS, 1999, p. 49).

Esta tomada permite que, na tomada seguinte, o diretor coloque a câmera onde quiser – e então passa a seguir a regra do eixo novamente. Na cena da grande discussão no quarto, do filme *Gênio indomável*, em que Will (Matt Damon) e Skylar (Minnie Driver) rompem o relacionamento, a câmera obedece rigorosamente a essa regra, mostrando os dois atores sempre olhando para a direção oposta. Cada ator olha sempre para o mesmo lado, e o eixo mantém-se o mesmo porque quando eles se movem e cruzam esse eixo, a câmera está sempre ligada, de forma que o eixo é desfeito e refeito dentro do mesmo plano. Isso evita a sensação de desorientação que os espectadores sentiriam caso o personagem de Matt Damon, que no início da cena olha para a esquerda, passasse repentinamente a olhar para a direita, sem que o tivéssemos visto de mover e recriar a organização especial da cena.

Uma maneira simples de perceber o eixo está em qualquer cena de diálogo. A câmera fica sempre do mesmo lado da cena, o que permite que cada personagem esteja sempre olhando para o mesmo lado (em posição oposta ao outro). A já citada cena de *Fogo contra fogo*, entre Robert De Niro e Al Pacino, é um exemplo claro disso.

JUMP CUTS (OU *FAUX RACCORDS*)

A montagem clássica, que preserva a ideia de invisibilidade da instância narrativa, e que está ancorada fundamentalmente nessas técnicas que acabamos de ver (*raccord*, eixo, corte nos movimentos etc.), dominou a coleção de técnicas de montagem até 1960. O primeiro diretor a desafiar abertamente esta regra surgiu na *nouvelle vague* francesa: Jean-Luc Godard causou furor ao violar todas as técnicas da continuidade clássica em *Acossado* (1959).

Por exemplo, há uma cena em que os dois personagens principais, um rapaz e uma garota, andam de carro. Nessa cena, Godard faz inúmeros cortes no meio da conversa, arrancando pedaços aleatórios do diálogo. Esses cortes são evidentes porque o cenário e a luz muda inteiramente de uma tomada para a outra.

Esses cortes, que eliminavam as pausas entre as falas e aceleravam a ação, parecia um erro técnico evidente. Por isso, o filme foi recebido com incredulidade entre os montadores da época. Godard criava a técnica chamada de *faux raccord* (*falso acordo*, ou *jump cut* em inglês), em que largas porções de uma cena são retiradas, sem preocupação com a continuidade, de forma a acelerar a narrativa e eliminar os tempos mortos dentro de cada cena. Mais tarde, em entrevistas, Godard diria que não tinha tido a intenção explícita de quebrar nenhuma regra, e havia eliminado os tempos mortos apenas para acelerar a ação e retirar as partes mais monótonas da história, em que nada de muito importante narrativamente parecia ocorrer.

Num primeiro momento, os cineastas clássicos de Hollywood não gostaram da novidade. Eles achavam que o *jump cut*, por quebrar a ilusão da continuidade, chamava a atenção do espectador para o fato de que ele estava vendo um filme. Na época, havia o tabu de que a plateia preferia "mergulhar" na ilusão do filme por inteiro. Se o diretor a lembrasse de que estava olhando uma ficção, o espectador poderia rejeitá-la.

De qualquer forma, esta nova técnica passou rapidamente a fazer parte da gramática do cinema, indo influenciar filmes da geração New Hollywood (como *Sem destino*, feito em 1968 por Dennis Hopper) e o surgimento da linguagem do videoclipe da MTV (anos 1980), que por sua vez contribuiu para o nascimento da estética de montagem fragmentada (anos 1990). Aos poucos, até mesmo a escrita dos roteiros foi influenciada pela técnica. Os escritores passaram a retirar do roteiro todos os momentos sem muita relevância para o enredo.

Um filme como *Primer* (Shane Carruth, 2004), por exemplo, mostra um personagem preparando uma refeição em uma cena de apenas 15 segundos. A rotina do personagem interpretado por George Clooney em *Amor sem escalas* (Up in the air, Jason Reitman, 2009) é exibida, na abertura do filme, em uma sequência de apenas dois minutos, na qual Ryan (Clooney) aparece arrumando uma mala, trocando de roupa, embarcando num avião, pousando no destino, se hospedando num hotel, e depois repetindo todas essas ações. Evidentemente, os cortes de espaço e tempo são largos e visíveis ao longo das duas cenas.

De fato, atualmente, a técnica do *jump cut* é massivamente utilizada, tanto que já não chama mais a atenção. Ela é muito empregada em cenas de ação (lutas, perseguições de automóveis), em cenas de susto dos filmes de horror (para provocar surpresa e choque no espectador), e para acelerar momentos em que a ação mostrada na tela não contribui para o avanço da narrativa. A grande maioria dos diretores de filmes mais comerciais a utiliza sem reservas, de forma abundante.

No filme *O lutador* (2008), de Darren Aronofski, há sequências que mostram o personagem principal se vestindo para as lutas no ringue. Essas cenas poderiam demorar indefinidamente, se a técnica do *jump cut* não fosse usada para acelerar esses momentos pré-luta.

Da mesma forma, o cineasta Edgar Wright gosta de usar edições aceleradas de momentos banais na vida de um personagem, para mostrar ações que, se mostradas integralmente, tomariam muito tempo e tornariam a narrativa maçante. A ação de escovar os dentes, por exemplo, não leva mais de dois segundos para ser exibida, em filmes como *Scott Pilgrim contra o mundo* (2010).

É importante registrar, porém, que essa nova estética fragmentada e acelerada gerou, também, todo um contramovimento, um movimento alternativo de resistência biopolítica

e estética, que mais à frente seria chamado por alguns pesquisadores de "cinema de fluxo" (OLIVEIRA JR, 2013). Esse tipo de cinema valoriza os tempos mortos, abre espaço para a contemplação, para a ação sem importância dentro do enredo; um cinema que tenta reproduzir, em planos longos e com poucos cortes, o ritmo mais pausado da vida como ela é. Entre os diretores adeptos desse estilo mais minimalista estão nomes como Michelangelo Antonioni, Béla Tarr, Wim Wenders, Jim Jarmusch, Apichatpong Weerasethakul, Miguel Gomes, Hou Hsiao-Hsien, Marcelo Gomes e Karim Aïnouz, entre outros.

MONTAGEM PARALELA

A montagem paralela é uma expressão utilizada para denominar um estilo de montagem que intercala dois eventos diferentes, saltando entre um e outro, de forma a criar a ilusão de que eles estão acontecendo ao mesmo tempo, embora em lugares diferentes. Esta técnica foi criada por Edwin Porter, em *O grande roubo do trem* (1904), mas só passou a ser utilizada com assiduidade após os anos 1960.

A série *O poderoso chefão* ficou famosa por utilizar sempre intrincadas cenas de montagem paralela, com vários eventos simultâneos, para encerrar cada um dos filmes – o batizado do primeiro filme e a ópera do terceiro são excelentes exemplos de montagem paralela.

Em *O silêncio dos inocentes* (1991), um dos momentos de maior suspense é gerado por uma montagem paralela que liga três eventos simultâneos: a busca de Clarice (Jodie Foster) pela misteriosa costureira com que a primeira vítima do assassino trabalhava; a tentativa de fuga da última vítima do mesmo assassino; e uma batida do FBI na suposta casa onde vive o criminoso. Quando o FBI se aproxima da residência onde deve estar o assassino, há um corte e este é visto dentro da casa,

ouvindo a campainha. Quando abre a porta, há o susto: quem está na porta é Clarice, que está em outra cidade.

No filme *O senhor dos anéis: o retorno do rei* (2003), há uma curta sequência de montagem paralela que funciona bem como exemplo. É o momento em que o regente da cidade de Minas Tirith janta, ouvindo uma canção. Ao mesmo tempo, cavaleiros da cidade liderados por um dos filhos dele vão em direção a uma fortificação cheia de inimigos, numa missão suicida. Os cortes sucessivos entre uma ação e outra enfatizam a ideia de simultaneidade de ambas. A cena encerra com o dirigente mordendo um tomate, enquanto o sumo vermelho escorre pelo queixo, e uma chuva de flechas atirada pelos inimigos cai sobre seus soldados.

MONTAGEM INTERCALADA

A técnica da montagem intercalada consiste, essencialmente, no emprego do mesmo princípio da montagem paralela, só que retirando dele a intenção de sugerir ao espectador que as duas ações mostradas em paralelo acontecem simultaneamente.

Em outras palavras, o espectador tem consciência de que as duas (ou mais) ações que está vendo, em simultâneo, aconteceram em momentos diferentes da cronologia do filme.

Muitas vezes essa técnica é utilizada para sugerir pensamentos ou memórias do passado de um personagem. Outras vezes essa intercalação busca algum efeito metafórico ou emocional.

O diretor australiano Nicolas Roeg, que começou a trabalhar em cinema como editor de imagens, se especializou em usar essa técnica. No filme *A longa caminhada* (1971), ele justapõe imagens de um aborígene matando e esquartejando um canguru, no deserto da Austrália, a imagens de um açougueiro tratando carne de boi ou frango, dentro de um açougue moderno. A ideia dessa montagem intercalada era sugerir que o

ato de matar animais não é um ato de barbárie, mas sim um ato revestido de significados culturais diferentes que, em última instância, tem relação direta com o instinto de preservação da espécie humana.

Em outro filme, *Inverno de sangue em Veneza* (1973), Roeg usa a montagem intercalada justapondo imagens de um casal fazendo sexo a imagens do mesmo casal vestindo as roupas após o ato sexual. Nesse caso, além de evitar um clichê do cinema comercial (a cena de sexo quase obrigatória em filmes românticos), a técnica desdramatiza o sexo em si, retirando-lhe o caráter glamoroso com que é representado no filme para lhe dar um caráter mais cotidiano.

No filme *Amnésia* (2000), de Christopher Nolan, a ação que envolve o protagonista é intercalada com cenas em preto-e-branco que mostram lembranças relacionadas ao protagonista. O uso de duas paletas distintas de cor evidencia, nesse caso, a diferença cronológica entre as duas ações.

A *MONTÀGE*

A técnica que os franceses chamam de *montàge* consiste na criação de uma sequência específica que agrupa uma série de planos destinados a comprimir, num curto espaço de tempo, uma série de acontecimentos que levaram muito tempo para ocorrer.

Não se trata de uma elipse; a elipse suprime todos os acontecimentos ocorridos entre um plano e outro. Em geral, a *montàge* acelera a narrativa para mostrar uma série de acontecimentos com alguma importância para o desenvolvimento dramático (mas não tanta importância que justifiquem a existência de outras cenas).

Uma maneira comum de usar esse tipo de ferramenta é criar uma espécie de pequeno videoclipe dentro do filme, com uma canção fornecendo a continuidade para uma série

de planos, desvinculados de uma sequência cronológica clara, que encapsulam uma única ideia.

No filme *Procura-se Amy* (1997), de Kevin Smith, a consolidação da amizade entre os dois protagonistas é mostrada numa série de tomadas curtas que resumem acontecimentos ocorridos no espaço de dois meses: a comemoração de um aniversário, brincadeiras na rua, festas etc.

ACELERAÇÃO DA MONTAGEM

Muitos estudiosos apontam a emergência da *nouvelle vague* francesa e do *jump cut* como a origem do fenômeno de aceleração da montagem, que vem se tornando cada vez mais frenética. Parte dos críticos considera a cena do assassinato no chuveiro em *Psicose*, de Hitchcock, como o marco zero deste tipo de montagem. O diretor inglês usou 70 posições de câmera em um momento eletrizante, uma das mais lembradas e assustadoras cenas do cinema, que dura apenas 45 segundos (e contém apenas planos-detalhes, numa evidente tentativa de desorientar o espectador e ampliar seu choque).

Os cortes rápidos eram uma novidade para a época, e se popularizaram depois. A aceleração da montagem é um dado concreto. Por volta de 1960, os filmes tinham uma média de 11 segundos por plano (BORDWELL, 2006, p. 121). Em 1985, no auge da MTV, a média de duração de um plano já havia caído para seis segundos. Nos anos 2000, alguns filmes continham uma duração média de planos abaixo de dois segundos, como *Moulin Rouge* (2001).

Outros estudiosos acreditam que a aceleração da montagem refletiu uma mudança de paradigma dentro do próprio cinema. O montador Walter Murch, por exemplo, acredita que os filmes não estão mais acelerados do que antigamente. Para ele, a diferença é que o foco da velocidade mudou da dimensão

verbal do filme para a visual (antigamente, os diálogos rápidos ditavam a velocidade).

De fato, nos anos 1930, especialmente nas comédias românticas (*screwball comedies*), os diálogos eram extremamente velozes (basta ver *Jejum de amor*, de 1940, e todos os filmes de Howard Hawks, para verificar que é verdade). Na época ninguém reclamava; hoje as pessoas têm dificuldade para acompanhá-los, especialmente se estiverem lendo legendas. Para Murch, atualmente o senso de velocidade é aplicado na montagem. A alternância rápida de imagens substituiu o fluxo veloz de palavras.

MANIPULAÇÃO DO TEMPO FÍLMICO

O trabalho dos montadores não é apenas organizar as tomadas dentro da ordem definida pelo diretor. O montador precisa decidir, por exemplo, qual das diversas tomadas de um mesmo plano, filmadas no set, vai entrar no filme. Isto pode ser difícil – Stanley Kubrick era famoso por filmar, às vezes, 70 ou 80 tomadas do mesmo plano. Em *De olhos bem fechados* (1999), ele gastou um dia inteiro para fazer 200 tomadas de um plano – um único plano! – que mostrava os personagens de Tom Cruise e Sidney Pollack jogando sinuca.

O montador também precisa decidir em que ponto cortar – onde começar um plano, e onde terminar. Ao fazer isso, está dando ao filme um ritmo. Ou seja, está manipulando o tempo fílmico.

O montador pode, por várias razões, dilatar o tempo (fazer com que uma ação pareça mais lenta do que realmente é). Muitas vezes isso é feito em sequências de suspense, para gerar mais e mais angústia no espectador.

Alfred Hitchcock, diretor de filmes como *Psicose* (1960, *Figura 16*) era especialista nisso: dava uma informação ao público (sobre uma bomba prestes a explodir, por exemplo) e

FIGURA 16. Janet Leigh, no final da famosa cena do chuveiro
Fonte: Fotograma de *Psicose* (1960)

depois mostrava os personagens agindo normalmente, sem saber disso, enquanto o público, que sabia mais do que o personagem, ficava aflito na cadeira do cinema. Hitchcock gostava de segurar ao máximo estas cenas, modulando a tensão da audiência (era especialmente orgulhoso do que conseguira com *Psicose*, em que, segundo ele, conseguiu "tocar o público como se toca um piano").

Sergio Leone é outro mestre na arte de dilatar o tempo. Ele fazia isso, muitas vezes, para estilizar o filme e dar a ele um elemento levemente cômico, surreal, ao mesmo tempo em que criava tensão. Se puder, tente ver a sequência de abertura de *Era uma vez no oeste*, de 1968 (14 minutos sem diálogos, que mostram três homens esperando um trem), ou o clímax de *Três homens em conflito* (1966), na cena do cemitério (um duelo a três que demora seis minutos para se encerrar com um só tiro), para observar bons exemplos dessa técnica sendo empregada.

Mais comum do que a dilatação do tempo é a compressão do tempo, por motivos dramáticos. Afinal, é muito frequente que a ação dramática de um filme compreenda um período

que pode variar de alguns dias a vários anos. Toda essa história deve ser contada em apenas duas horas. Isto significa descartar enormes porções de tempo, destacando apenas os eventos dramaticamente importantes.

A eliminação de um período de tempo entre duas cenas se chama elipse. A elipse suprime acontecimentos que sem importância dramática, que podem ser supostos pelo espectador. Praticamente todos os filmes têm elipses, com exceção daqueles cuja ação ocorre em tempo real (*Matar ou morrer*, de 1952, é um bom exemplo).

Um exemplo simples de elipse mostra o personagem indo dormir. Ele deita na cama e apaga a luz. Há um corte. Na tomada seguinte, o dia está claro e ele é mostrado abrindo os olhos, bocejando e sentando na cama. Ocorreu uma elipse: o diretor cortou toda a noite do personagem, período em que nada aconteceu de dramaticamente interessante.

Uma elipse muito conhecida acontece em *2001 – uma odisseia no espaço* (1968), Stanley Kubrick usa a simetria visual de dois objetos para fazer uma elipse de quatro milhões de anos. Na cena, um osso atirado ao ar por um macaco se transforma em uma nave espacial. É a mais longa elipse da história do cinema, indo da pré-história ao futuro espacial.

Uma das maneiras de reconhecer a marca de um grande cineasta reside na qualidade e a criatividade de suas elipses, que podem incluir ideias originais, rimas visuais inteligentes e todo tipo de artifício narrativo.

Em *Cidadão Kane* (1941), Orson Welles criou uma elipse muito original que foi, depois, muito imitada. Ele focaliza uma fotografia estática de homens sentados, que está na vitrine de um jornal concorrente, e faz um corte para uma imagem idêntica. Os homens da foto de repente se levantam e saem andando. O espectador compreende então que seis anos se passaram, e o protagonista acaba de contratar todos os homens da foto para que trabalhem no jornal que ele possui.

PARA LER

O livro mais detalhado sobre montagem, disponível no Brasil, é *Técnicas de edição para cinema e vídeo – história, teoria e prática* (Ken Dancyger). Uma alternativa bem mais barata – e também resumida – pode ser encontrada em *Direção de câmera* e *On camera* (ambos escritos por Harris Watts). Vale a pena, também, conhecer o pensamento do craque Walter Murch no ótimo livro *Num piscar de olhos*. Por fim, outra opção abrangente é *Direção de cinema* (Michael Rabiger), assim como o capítulo sobre montagem disponível em *A arte do cinema* (David Bordwell e Kristin Thompson).

PARA VER

Muito embora *Bullitt* (1968) não seja um exemplo particularmente expressivo de boa montagem, o DVD duplo contém o excelente documentário chamado *Um corte no tempo*, com mais de uma hora e meia de duração. O documentário aborda detalhadamente a história da montagem, traz depoimentos muito bons de montadores e diretores, e até discute algumas técnicas usadas de modo mais proeminente. O documentário presente nas diversas edições de *Tubarão* (1976) contém, também, bons trechos sobre a montagem do filme, com depoimento esclarecedor de Steven Spielberg.

Capítulo 9

OUTRAS FERRAMENTAS NARRATIVAS

INTERTEXTUALIDADE E PARÓDIA

A intertextualidade é um recurso literário que significa a utilização de um texto anterior para a criação de um novo texto (ou seja, estabelece-se um diálogo entre dois textos distintos). Existem várias formas de intertextualidade, e muitas delas são aplicáveis dentro do cinema. Nos filmes, a intertextualidade pode aparecer como uma referência, paródia ou citação direta a um filme do passo, ou como referência a todo um gênero fílmico.

Por diversas razões, a intertextualidade toma, muitas vezes, uma forma cômica no cinema. A partir dos anos 1990, todas as animações infantis passaram a parodiar ou fazer citações a clássicos do cinema. Isso ocorre, por exemplo, em *Toy story 2* (1999), que parodia a série Guerra nas Estrelas, e *A fuga das galinhas* (2000), que faz inúmeras referências ao clássico filme de guerra *Fugindo do inferno* (1963), de John Sturges – até mesmo a bola de beisebol, componente marcante da construção do personagem interpretado por Steve McQueen, aparece como referência intertextual nesta animação inglesa.

Outro bom exemplo dessa tendência é *Shrek* (2001), animação que parodia diversos filmes e contos de fada, incluindo

uma série de situações dramáticas e trechos de diálogos pinçados de outros filmes. A cena em que a princesa Fiona canta junto com um pássaro e solta um longo agudo que faz o animal explodir, por exemplo, parodia de forma politicamente incorreta clássicos da Disney como *Branca de neve e os sete anões* (1937) e *A bela adormecida* (1959).

O PLANO-SEQUÊNCIA

O plano-sequência, chamado em inglês de *long shot*, consiste literalmente de um plano longo, que muitas vezes comporta uma cena inteira (ou mais de uma) sem cortes. A duração de um plano-sequência não é exata; pode durar de algumas dezenas de segundos até o filme inteiro. Alguns exemplos de filmes rodados em um único plano (ainda que comportando cortes falsos, imperceptíveis), são *Arca russa* (2002), o brasileiro *Ainda orangotangos* (2007), o clássico *Festim diabólico* (1948) e o sexto episódio da série *A maldição da residência Hill* (2018), da Netflix.

O plano-sequência é uma proeza técnica que exige um grande trabalho de sincronia entre o operador de câmera e os atores. Costuma dar muito trabalho, inclusive porque a tarefa de iluminar um plano-sequência pode ser bastante complexa. A sincronia entre os movimentos de câmera e a encenação (os movimentos dos atores) costuma ser o desafio mais difícil de vencer.

O plano-sequência tem duas funções: estética e narrativa. Como sempre, no cinema, a estética deve estar a serviço da narrativa. O plano-sequência deve estar integrado à narrativa de forma orgânica, natural, sem chamar a atenção para si. Se for gratuito e não tiver nenhum motivo narrativo para acontecer, é melhor que o diretor opte por decupar a cena da forma tradicional, quebrando-a em pequenos planos.

Alguns planos-sequência chamam muita atenção, na história do cinema, por serem esteticamente belos, inventivos, e ao

mesmo tempo servirem muito bem a propósitos dramáticos e/ou narrativos. Em geral, planos-sequência exibicionistas são logo esquecidos. Veja alguns exemplos de tomadas longas que são sempre lembradas:

A MARCA DA MALDADE (1958) A tomada inicial mostra uma bomba sendo armada no porta-malas de um carro. Logo depois, um casal entra nele e começa a dirigir. A câmera se afasta, sobe numa grua e chega a perder o carro de vista, mas o reencontra mais à frente, introduzindo também o protagonista (um detetive). A ausência de cortes é justificada porque isto aumenta o suspense do espectador. Ele sabe que uma bomba está para explodir, mas não tem ideia de quando isto vai ocorrer, e como vai afetar o protagonista (*Figura 17*).

O JOGADOR (1992) Na abertura do filme de Robert Altman, a câmera está no estacionamento de um estúdio de cinema. Ela acompanha por vários minutos o vai-e-vem de diversos personagens do filme, que estão chegando ou saindo. A sequência serve para apresentar o ambiente aonde a ação

FIGURA 17. Plano-sequência de abertura do filme de Orson Welles
Fonte: Fotograma de *A marca da maldade* (1957)

vai se desenrolar e todos os seus personagens, enfatizando a ideia de que todos eles são importantes para a ação dramática – trata-se de um filme pluriprotagonista.

OS BONS COMPANHEIROS (1990) Saindo pela primeira vez com a mulher que ama, e a quem deseja impressionar para poder namorar firme, o protagonista usa a entrada de serviço de uma boate da moda para furar a fila enorme na calçada. Se não fizesse isso, eles certamente não conseguiriam entrar no disputado lugar. A câmera acompanha o casal da rua até o salão principal, passando pela cozinha e por corredores longos, onde ele dá gorjetas polpudas a garçons e fala com amigos de forma efusiva, demonstrando a ela como é popular. A razão de esta cena existir é narrativa e metafórica, pois o movimento da câmera imita a postura do personagem diante das dificuldades da vida: ele está sempre agindo de forma ilegal, "furando a fila", para passar à frente dos concorrentes. De vários planos-sequência criados por Martin Scorsese, este é o mais citado.

CONVENÇÕES NARRATIVAS

Quando vemos um *dissolve* (uma imagem que desaparece lentamente, sendo substituída por outra), intuímos de modo instantâneo que estamos presenciando um *flashback* de algum personagem. Quando estamos assistindo a um filme colorido e a imagem de repente se torna preto-e-branca, ou de tonalidade sépia, sabemos que o diretor quebrou a unidade cronológica (ou seja, estamos assistindo ao sonho ou devaneio de um personagem, ou talvez estejamos em um *flashback*/*flashforward*). Mas como sabemos disso?

Resposta: porque já vimos acontecer a mesma coisa em outros filmes. Estes são dois exemplos de convenções cinematográficas. Convenções fazem parte do sistema de códigos de

significação dos filmes, um sistema de códigos que o espectador apreendeu durante experiências cinematográficas anteriores. Ele carrega esse repertório de convenções com ele.

Christian Metz e os semiólogos do cinema estudaram, nos anos 1960 e 1970, esses sistemas de codificação. Eles perceberam que o processo de decodificação do filme pelo espectador é bem mais complexo do que parece, uma vez que existem infindáveis sistemas de códigos atuando simultaneamente, mesmo no mais simples dos filmes.

Muitas das ferramentas de construção cinematográfica que estamos estudando neste livro são códigos e convenções. O *raccord* e a elipse, por exemplo, bem como o uso de música extradiegética em filmes de ficção. Nós sabemos perfeitamente que uma orquestra não poderia estar presente no espaço, executando a valsa "Danúbio Azul", quando a nave espacial de *2001 – uma odisseia no espaço* (1968) faz seu balé cósmico. Mas ninguém questiona a música, porque estamos acostumados a ouvir música extradiegética o tempo todo, nos filmes.

Experimente exibir um filme para uma pessoa que tem um repertório limitado (crianças pequenas, por exemplo), e perceberá que você terá que orientá-la, muitas vezes, sobre a maneira como funciona uma narrativa cinematográfica. Isto acontece porque esta pessoa tem ainda não assimilou determinadas convenções cinematográficas. Ela ainda não conhece esses artifícios. Mas ela não precisará estudar cinema para aprendê-los. Instintivamente, por repetição, conseguirá assimilá-los rapidamente.

Em *De volta para o futuro 3* (1990), ao ser interpelado de forma agressiva dentro de um bar por um sujeito mal-encarado, Marty McFly se apresenta a ele como "Clint Eastwood", fazendo uma pose irônica. Só quem conhece o gênero faroeste vai perceber a intenção cômica de Marty McFly – Eastwood sempre interpretou pistoleiros invencíveis no gênero. Quem nunca viu

um faroeste não tem como entender esta citação, que é baseada em uma convenção (e é, também, uma cena intertextual).

Há infinitas convenções no cinema. Essas convenções podem variar bastante, de acordo com a cultura, a época e o contexto em que o filme foi produzido. Quando um filme se apoia em convenções que saem de moda, e deixam de ser reconhecidas pelas novas gerações de espectadores, dizemos que o filme "envelheceu".

São alguns exemplos de convenções: o uso de sépia e P&B num filme colorido (significando *flashback* ou passado); a elipse para supressão do ato sexual nos filmes; o sistema plano/contraplano; conversas importantes ao telefone (o público escuta a pessoa falando do outro lado da linha, apesar de isso ser uma licença poética, pois na maioria dos filmes o ponto de escuta é o da câmera, e a câmera não poderia ouvir quem fala do outro lado do telefone); o modo tradicional e fetichista de filmar personagens femininos enfatizando a sensualidade (planos mais próximos, valorização do corpo, sexualização do personagem).

A convenção também pode ser comum a determinados gêneros fílmicos, ou seja, inclui momentos familiares para os fãs de determinados gêneros. Alguns exemplos: o final feliz (romance); o duelo (faroeste); o número musical que interrompe a ação dramática (filmes musicais); e até mesmo os erros falsos de gravação (em animações para crianças).

Não é raro que um cineasta desafie deliberadamente uma convenção para provocar um efeito de surpresa no espectador. Isto acontece, por exemplo, em *Seven* (1995), quando o assassino vence no final (mas o diretor David Fincher foi esperto o suficiente para não deixá-lo vivo, já que o público não perdoa cineastas que não criem algum tipo de punição simbólica para malfeitores).

A convenção se apoia no conceito de intertextualidade, pois provoca um diálogo entre um filme e outros filmes que vieram antes dele. Se o herói e o vilão de um faroeste se encontram

em situação de luta, sabemos que o filme está perto de terminar, pois já vimos outros faroestes e sabemos que o duelo determina o fim da narrativa.

CLICHÊS

Ao contrário do que se pode imaginar, clichês não têm obrigatoriamente uma relação direta com as convenções. Convenções são soluções narrativas necessárias para que o espectador compreenda o filme; clichês constituem ideias que um cineasta decide reutilizar como garantia de boa receptividade da audiência, pois sabe que aquilo já foi testado antes, em outros filmes, com sucesso.

Muita gente confunde convenções com clichês. É preciso cautela com isso, pois nem sempre significam a mesma coisa. Convenções narrativas consistem em um artifício narrativo utilizado por cineastas para ajudar o público a compreender a trama mais rapidamente. Mesmo sem perceber, um cineasta sempre vai acabar usando convenções, no mínimo para tornar a narrativa mais ágil e simples de entender. Convenções são esteticamente neutras. Seu uso não constitui diretamente bom cinema ou mau cinema.

Já os clichês são normalmente dispensáveis para a compreensão da narrativa. Usam-se clichês apenas e tão somente para provocar determinadas reações na plateia, com a prévia certeza de que aquilo vai funcionar (pois já funcionou antes, em filmes diferentes). O clichê é uma solução narrativa cômoda e não requer nenhuma criatividade por parte de quem o usa. Em geral, o clichê é um sinal de mau cinema: burocrático, sem inspiração, preguiçoso.

Uma das maneiras de verificar se um cineasta é realmente bom consiste em verificar se ele costuma usar muitos clichês narrativos. Quando reproduz clichês mecanicamente, sem acrescentar a ele nenhum tipo de comentário ou ironia

intertextual, o cineasta está sendo burocrático. É a diferença entre um artesão (o técnico competente que reproduz a criação de outra pessoa) e um artista (o verdadeiro criador, que prefere se arriscar e tentar coisas novas).

Alguns exemplos de clichês: a "segunda vida" de um assassino em filmes de horror; o sistema de punições simbólicas nos chamados *slasher films* (casais que fazem sexo sempre são mortos antes; quanto mais casto for o personagem, maiores as chances de escapar); o truque do susto com o espelho do banheiro nos filmes de fantasmas; os vultos que cruzam a câmera em alta velocidade nas cenas de suspense em filmes de fantasmas; o uso de citações de clássicos do cinema nas animações infantis (como forma de manter a atenção do público adulto); a "lição de moral" do protagonista, no final dos filmes em que ele se desvia do "bom caminho", mas reconhece o erro e se torna mais maduro.

Um ótimo exemplo de filme que desconstrói clichês, dando-lhes novos significados, é *Pânico* (1996). O longa-metragem de Wes Craven (*Figura 18*) usa alguns recursos típicos da metalinguagem (ou seja, ele se assume de pronto como filme)

FIGURA 18. Tentativa de assassinato em *Pânico*
Fonte: Fotograma de *Pânico* (1996)

para escancarar os clichês de filmes de horror, reproduzindo-os, mas dando-lhes uma camada extra de ironia, e portanto atribuindo um novo significado (cômico) a eles.

No filme de horror *O chamado* (2002), de Gore Verbinski, a personagem principal vê um fantasma dentro de seu apartamento. Ela acorda suada, indicando que teve um pesadelo, apenas para descobrir que o sonho está realmente acontecendo no mundo real. Esta cena já foi repetida em diversos filmes de horror. É um clichê. Bem executado, mas nada original.

PARA LER

Um livro que traz uma abordagem completa sobre o assunto é *Cinema como prática social* (Graeme Turner). Mais uma vez, o excelente livro-texto de David Bordwell e Kristin Thompson, *A arte do cinema*, contém explicações minuciosas e alguns textos de análise fílmica que contextualizam adequadamente o tema.

PARA VER

Intertextualidade, convenções e clichês são assuntos tradicionalmente discutidos pelos pesquisadores de cinema, mas muito pouco por diretores e técnicos. O melhor extra sobre o assunto não é um documentário, mas uma faixa de comentários (em texto) que pode ser lida pelo espectador ao longo da projeção de *De volta para o futuro* (1985).

Capítulo 10

OS EFEITOS ESPECIAIS

UM BREVE HISTÓRICO

O cinema feito em Hollywood sempre privilegiou o senso de espetáculo, a grandiosidade. Histórias situadas em universos impossíveis (outros planetas, futuro, passado) são comuns desde a primeira década do cinema. Para recriar estes mundos irreais, muitas vezes povoado por criaturas que não existem, foram criados os efeitos especiais.

Um pioneiro inegável na prática de efeitos especiais foi o francês Georges Méliès. Mágico e inventor por profissão, Méliès era uma das quatro dezenas de pessoas presentes à primeira exibição do cinematógrafo dos irmãos Auguste e Louis Lumière, em Paris, em dezembro de 1895. Ele ficou fascinado com a invenção e tentou encomendar, ali mesmo, uma máquina para si. Não tendo conseguido comprá-la, terminou por montar um cinematógrafo sozinho, ao longo do ano seguinte.

Méliès produziu, ao longo das próximas duas décadas, mais de 400 curtas-metragens conhecidos. Esteve entre os pioneiros na criação de efeitos especiais, inclusive realizando filmes coloridos (ele pintava à mão os frames de imagem, colorindo diretamente a película), utilizando maquiagem e truques de

desaparecimento e prestidigitação para pregar peças na plateia. Seu curta-metragem *Viagem à lua* (1902) é considerado uma dos mais interessantes produções do primeiro cinema. Méliès foi homenageado por Martin Scorsese no longa-metragem *A invenção de Hugo Cabret* (2011).

Um dos filmes pioneiros no campo da animação foi *King Kong*, em 1933. O gorila gigante foi criado com o ajuda da técnica de *stop motion* (bonecos que eram manipulados manualmente e fotografados, com cada foto equivalendo a um frame – ou seja, 24 fotos formando um segundo de filme).

Atualmente, os efeitos especiais mais utilizados são as chamadas CGI (*Computer Generated Images*, ou *Imagens geradas pelo computador*). Apesar de caros e tecnicamente difíceis de realizar, na realidade são relativamente simples de conceber e planejar. Basta gravar as cenas com os atores e objetos cênicos num estúdio forrado por telas azuis ou verdes. As paisagens douradas da aventura *300* (2006), de Zack Snyder, foram criadas num computador, usando a mesma técnica do que o mundo em preto e branco (sem tons de cinza) de *Sin City* (2005), de Robert Rodriguez. As cenas com os atores foram filmadas inteiramente em estúdio, com o elenco atuando em galpões forrados por telas azuis.

Quando partes dos corpos dos atores precisam ser modificadas no computador, basta vesti-los com malhas colantes de uma só cor, em geral verdes ou azuis. Em *O Homem sem sombra* (2000), de Paul Verhoeven, o ator Kevin Bacon atuou o tempo inteiro com malhas, toucas e de rosto pintado, pois seu personagem era invisível, e o corpo precisava ser apagado depois das filmagens, no computador. Isto também aconteceu com Andy Serkis na série *O senhor dos anéis* (2001–2003), para criação do personagem Gollum (*Figura 19*).

FIGURA 19. Gollum, criatura realista criada em CGI
Fonte: Fotograma de *O senhor dos Anéis: a sociedade do anel* (2001)

Existem diversas técnicas de CGI. Um dos modos de usar essas imagens consiste em substituir paisagens reais por paisagens digitais, criadas em computador, com *softwares* especiais.

O software denominado Massive, criado pela equipe da Weta Digital (Nova Zelândia) para a trilogia *O senhor dos anéis*, é capaz de criar multidões de pequenos personagens digitais, que obedecem a comandos do teclado e se movem individualmente, graças a uma tecnologia de inteligência artificial. Este *software* é excelente para tomadas de planos gerais envolvendo multidões, inclusive em filmes que não parecem conter efeitos especiais. Nas cenas de pastoreio de ovelhas em *O segredo de Brokeback Mountain* (2005), de Ang Lee, a maior parte das ovelhas foi criada por computador, usando-se este *software*.

O CGI se popularizou principalmente a partir da segunda metade dos anos 1990. Antes disso, os efeitos especiais não eram feitos no computador, mas diretamente nos sets. A variedade de técnicas, muitas utilizadas ainda hoje, inclui *animatronics* (bonecos eletrônicos gigantes, como em *Parque dos dinossauros*, de 1991), maquetes ou miniaturas (*O senhor*

dos anéis), *matte painting* (pinturas manuais de cenários, como em *Os pássaros*, de 1963) e *stop motion* (o já citado *King Kong*).

Outra categoria de efeitos especiais, mais antiga e muito usada quando o filme era registrado em mídias analógicas de película, são os efeitos realizados diretamente na câmera, impressos diretamente no negativo onde o filme era gravado.

É o caso das trucagens óticas (*Cidadão Kane* ou *Drácula*, de Coppola). O equipamento chamado de Truca permite que o negativo original seja exposto mais de uma vez à luz. Depois da primeira exposição, o negativo é rebobinado e outra vez exposto. A composição das duas (ou mais) exposições é a imagem final.

Uma técnica parecida permite a múltipla exposição de negativos, quantas vezes for necessário, com trechos da nova imagem sobrepondo a anterior.

Os primeiros efeitos especiais consistiam na manipulação do próprio negativo. As primeiras experiências com a cor no cinema foram feitas com artistas pintando, frame a frame, trechos da própria película original onde o filme fora gravado (*O grande roubo do trem*, já em 1904). Esta técnica se chama rotoscopia, foi melhorada e ainda hoje pode ser utilizada. Em *O homem duplo* (2006), artistas gráficos usaram computadores para cobrir os atores com camadas de tinta virtual, criando a impressão de um desenho animado.

A abertura de *Blade runner* (1982), de Ridley Scott, mostra como a combinação de diferentes técnicas de efeitos especiais (miniaturas e maquetes, rotoscopia, trucagens com múltipla exposição de negativo, filmagens em tela azul etc.) podem gerar um resultado perfeitamente realista.

Um novo tipo de CGI, usado nos últimos anos da primeira década do século XXI, chama-se *captura de movimentos*. Os atores atuam com dezenas de sensores eletrônicos colados ao corpo, dentro de estúdios forrados de telas verdes ou azuis.

A imagem dos atores em si não é gravada, mas seus movimentos são registrados pelo computador, que cria uma espécie de silhueta com os dados recebidos. Posteriormente, artistas gráficos "cobrem" estas silhuetas com desenhos digitais (*A casa monstro*, de 2006, e *A lenda de Beowulf*, de 2007), com imagens criadas em *softwares*. Personagens como Gollum (*O senhor dos anéis*) e o monstro de *King Kong* (2005) resultam desta técnica, combinada com imagens reais.

Nos melhores filmes, em termos de efeitos especiais, os diretores costumam planejar como cada cena será filmada com muito tempo de antecedência. Eles utilizam uma combinação das diversas técnicas disponíveis para alcançar o melhor resultado. As cenas de batalha de *O senhor dos anéis: o retorno do rei* combinam várias técnicas, inclusive cenários digitais, atores atuando sobre fundo azul, personagens criados com uso de computação gráfica e maquetes, tudo unido nas mesmas tomadas durante o processo de montagem.

PARA LER

Este é um tema pouco abordado na literatura sobre cinema disponível no Brasil. Há uma discussão interessante sobre ele, mais do viés narrativo do que de uma perspectiva tecnológica, em *A arte do cinema* (David Bordwell e Kristin Thompson).

PARA VER

Efeitos especiais são, sem dúvida, o assunto favorito dos realizadores de extras de DVD, especialmente nos filmes de Hollywood. No entanto, alguns cineastas costumam caprichar mais nos discos que trazem seus filmes. Qualquer DVD de filmes de Peter Jackson, Guillermo del Toro e Ridley Scott traz, com toda certeza, informações de qualidade sobre o assunto. Minha dica pessoal vai, contudo, para os DVDs duplos de *Drácula* (1992) e *A conquista da honra* (2006). O primeiro tem uma ótima seção sobre os efeitos especiais analógicos usados no filme; o segundo descreve didaticamente como os efeitos digitais foram produzidos. *O senhor dos anéis: o retorno do rei* (2003) contém, por sua vez, um segmento no qual várias camadas de efeitos podem ser sobrepostas pelo espectador, utilizando o controle remoto, em um momento interativo no qual fica evidente a complexidade desse trabalho.

Capítulo 11

A DIREÇÃO

MAIS DO QUE UM GERENTE

Até a década de 1950, principalmente em Hollywood, o diretor não era muito mais do que um técnico contratado pelos estúdios para chefiar as filmagens. Ele tinha pouca ou nenhuma participação na pré-produção (roteiro, *design* de produção, figurinos, cenários), e participava muito pouco da pós-produção (montagem, edição de som). O grande gerente do filme era, na verdade, o produtor executivo – homens como David O. Selznick (*E o vento levou*) eram os mais poderosos de Hollywood.

Os poucos diretores que tinham poder real sobre os filmes que faziam, e os supervisionavam desde a pré até a pós-produção, eram também produtores de prestígio. John Ford e Frank Capra foram dois desses casos. Mas eles eram exceções.

Enquanto isso, na Europa e em outros lugares, como o Japão, um cinema mais livre de imposições industriais, e portanto mais autoral, começou a brotar. Mais ou menos nos anos 1940, os diretores já funcionavam mais como criadores do que como meros supervisores de produção. Eles concebiam criativamente os filmes. Os produtores eram apenas homens capazes de viabilizar esses filmes do ponto de vista logístico e financeiro.

Em 1954, essa mudança começou a ser institucionalizada. depois que o crítico francês (e futuro cineasta) François Truffaut escreveu um polêmico artigo, na revista parisiense Cahiers du Cinéma, pondo no papel a chamada "Política dos Autores". Truffaut consolidava uma reflexão compartilhada por diversos colegas da revista. Na opinião deles, o filme era uma arte legítima, e o artista por trás desta arte era o diretor. Para Truffaut (e demais críticos franceses), os melhores diretores não eram apenas grandes artesões, capazes de manipular com criatividade e inventividade as ferramentas narrativas do cinema, mas também eram capazes de introduzir temas pessoais no subtexto dos filmes que dirigiam.

Truffaut e demais colegas acreditavam que os melhores diretores impunham seus temas e seu estilo, mesmo não tendo controle sobre todos os processos de produção. Eles recorreram à produção de Hollywood para encontrar esses diretores de índole autoral: Alfred Hitchcock, Nicholas Ray, Howard Hawks.

Eles perceberam que Hitchcock, por exemplo, quase sempre filmava tramas que incluíam um homem inocente sendo perseguido por um crime que não cometeu, e havia desenvolvido um estilo muito particular no uso da câmera, na edição de imagens e no som. O tema por trás da obra de Steven Spielberg sempre foi a ausência paterna. Howard Hawks dava um jeitinho de sempre valorizar a camaradagem masculina. Todos apresentavam padrões muito distintos de uso de imagem e som, além dos temas recorrentes.

Na Europa, diretores/autores já eram comuns desde os anos 1940, como provam Carl Dreyer, Ingmar Bergman, Michelangelo Antonioni, Federico Fellini, Luchino Visconti e outros. A partir de então, as condições de produção foram mudando aos poucos, e o diretor passou a ganhar mais e mais controle artístico sobre os filmes que fazia. A chamada

geração New Hollywood, muito influenciada pelos europeus da *nouvelle vague*, tratou de causar uma revolução nos grandes estúdios, transportando para os Estados Unidos o conceito do diretor como autor do filme. Atualmente, praticamente em qualquer cinematografia o diretor atua dessa maneira. O pernambucano Kleber Mendonça Filho costuma atuar como co-roteirista, co-montador e até mesmo acompanha a mixagem sonora dos filmes que dirige, escolhendo também as música que utiliza neles.

De fato, o diretor supervisiona toda a feitura de um filme, desde os estágios iniciais de desenvolvimento (roteiro, escalação do elenco, *storyboards*), mesmo quando é contratado para um projeto que não é originalmente dele. Ele ajuda a criar os conceitos que vão guiar a arte, os figurinos, a escolha de locações. Dentro do set, ele dirige os atores e supervisiona o trabalho do diretor de fotografia. Depois das filmagens, acompanha e interfere na montagem, supervisiona a edição de som e a dublagem dos diálogos. Às vezes, faz tudo isso sob o peso de um contrato que restringe sua liberdade, e costuma ser severamente fiscalizado por executivos e produtores. Mas ainda assim acompanha toda a cadeia produtiva do cinema.

Alguns diretores mais perfeccionistas, como David Fincher, chegam a acompanhar todo o trabalho de correção de cores no computador e supervisionam até mesmo a feitura das cópias enviadas aos cinemas pelo mundo afora.

O exemplo mais acabado de *control freak* no cinema é Stanley Kubrick. Em uma ocasião, o dono de um cinema numa pequena cidade do interior dos Estados Unidos ligou para Kubrick (que morava em Londres), reclamando que o equipamento de projeção estava exibindo *Laranja mecânica* (1971, *Figura 20*) de forma incorreta, com um problema nas cores. Ele não sabia o que fazer.

FIGURA 20. Malcolm McDowell e a gangue de delinquentes de *Laranja mecânica*
Fonte: Fotograma de *Laranja mecânica* (1971)

No mesmo dia, um técnico da empresa que havia construído o projetor apareceu no cinema para corrigir o defeito. Kubrick havia usado o catálogo telefônico para encontrar e contratar um técnico autorizado, pagando o serviço do próprio bolso.

O diretor de um filme tem três parceiros principais. Na fase de pré-produção, ele trabalha junto com o roteirista. Costuma acompanhar o trabalho de outros profissionais (*designers* de produção, desenhistas, diretores de elenco, figurinistas, carpinteiros), aprovando conceitos e esboços, visitando cenários e escolhendo locações, mas passa a maior parte do tempo trabalhando no roteiro (com ou sem um roteirista junto), inclusive indicando diálogos e situações dramáticas que gostaria de ver desenvolvidos pelos roteiristas.

Nas filmagens, trabalha junto com os atores, instrui o diretor de fotografia e acompanha o trabalho da arte. É o responsável por colocar em prática toda a concepção visual elaborada antes. Os diretores mais ligados no visual escolhem,

eles mesmos, os enquadramentos e movimentos de câmera. Ao fotógrafo, cabe instruir os operadores de câmera sobre como filmar cada tomada, e iluminar o set da forma correta para alcançar o resultado pretendido pelo diretor.

Outro trabalho especialmente importante no set é a direção dos atores. Em *Blade runner* (1982), o ator Harrison Ford acabou brigando e parando de falar com o diretor Ridley Scott, sob a alegação de que este não lhe dava instruções sobre como atuar. Anos depois, Scott reconheceria o erro, justificando o que havia feito pela necessidade de acompanhar de perto atores inexperientes que tinham papéis importantes (Sean Young, Daryl Hannah), enquanto Ford já era um astro veterano.

Muitas vezes, o diretor adota técnicas psicológicas para estimular o ator a certas atitudes, sem que este perceba. Nos sets de *O iluminado* (1980), por exemplo, Stanley Kubrick tratava Jack Nicholson com gentileza e paciência, mas era bruto e grosseiro com Shelley Duvall, que fazia a principal personagem feminina. O objetivo dele era simplesmente deixar Shelley amedrontada, acuada, angustiada e sempre na defensiva, porque era exatamente assim que a personagem dela se comportava no filme.

Todo filme possui um (ou mais) diretor de segunda unidade. Este técnico comanda uma equipe completa de captação de imagens (operador de câmera, gravadores de som direto, continuístas) e fica responsável pela gravação de cenas secundárias. Normalmente, filma paisagens e cenas sem diálogos, e refilma sequências que já foram filmadas antes, mas precisam de "cobertura".

Em *O senhor dos anéis* (2001–2003), como já foi dito, Peter Jackson trabalhou com quatro diretores de segunda unidade, para poder cumprir os prazos. Ele dirigia pessoalmente as cenas com os atores principais, e enquanto isso monitorava o trabalho das outras quatro equipes através de um sistema

de monitores com imagens via satélite (quando precisava dar instruções, o fazia pelo rádio ou pelo telefone celular).

Na fase da pós-produção, a principal tarefa do diretor é acompanhar o montador. Nesta fase, o filme toma forma definitiva. O diretor pode cortar, reeditar cenas, organizar de forma diferente a cronologia, acelerá-las (reduzindo pausas ou eliminando diálogos), dilatá-las (usando música e câmera lenta) e decidir por refilmar determinados trechos que não ficaram bons.

Há diretores que acompanham esta fase do trabalho sem envolvimento muito direto (Francis Ford Coppola, Martin Scorsese), apenas dando instruções e pedindo correções. Normalmente eles trabalham sempre com os mesmos profissionais. Alguns diretores, como o brasileiro Bruno Barreto, até incentivam os editores a montar o filme enquanto ele vai sendo gravado (posteriormente ele vão afinando o resultado final). Outros gostam de interferir bastante na montagem, modificando radicalmente o roteiro (Fernando Meirelles e Wong Kar-Wai são bons exemplos).

Outro parceiro importante do diretor na fase de pós-produção é o *sound designer*. Este profissional é responsável pela elaboração do conceito sonoro do filme, muitas vezes com acompanhamento próximo do diretor. David Lynch é um exemplo de cineasta que valoriza bastante os efeitos sonoros.

Também é função do diretor aprovar a produção de efeitos especiais, a dublagem e a edição de som, bem como definir, junto com o *sound designer* e o mixador, a mixagem final (ou seja, a relação de volume entre os três componentes da trilha sonora – a voz, a música e os ruídos). Eles ainda podem mudar os filmes após a realização de exibições-teste (projeções para ouvir a opinião das plateias). Às vezes, estas exibições-teste implicam em grandes alterações no filme em questão.

Foi o que ocorreu no caso de *Blade runner*, em que a Warner obrigou Ridley Scott a incluir uma narração em *off* (para explicar cenas que os espectadores pareciam não entender) e trocar o final, que era amargo e ambíguo, para um *happy ending* tradicional.

A *MISE-EN-SCÈNE*

Na França, o termo "direção" é frequentemente substituído por "*mise-en-scène*". Esta expressão francesa significa, literalmente, "colocação em cena". Na prática, trata-se da organização de todos os elementos contidos dentro de uma tomada (RABIGER, 2007, p. 253). É uma das tarefas mais complexas do diretor dentro do set, uma verdadeira coreografia. Ele precisa organizar a posição dos atores em relação aos outros atores, ao cenário e aos objetos, atribuindo significado dramático aos movimentos, bem como ao deslocamento da câmera.

No Brasil, costuma-se usar o termo em francês, mas alguns autores utilizam o termo *encenação* como sinônimo.

A *mise-en-scène* é fundamental em tomadas longas e equivale, dentro destas, à montagem, porque produz significado através da manipulação dos elementos da cena.

Alguns dos melhores exemplos de *mise-en-scène* estão nos filmes de Orson Welles, como *Cidadão Kane* (1941). Ele gostava de fazer os atores se moverem do primeiro para o segundo plano, e vice-versa, modificando as relações de dominação entre eles. No filme há diversas tomadas de Kane, o personagem principal, passando do segundo ao primeiro plano. Com o auxílio da câmera em contra-plongé, este movimento o fazia "engolir" os demais participantes da cena, dominando-os.

Em uma cena particularmente inventiva, Welles promove um diálogo criativo entre o primeiro e o segundo plano de uma cena. Em destaque, a mãe do menino Kane assina um

contrato em que passa a guarda da criança para uma instituição financeira, em troca de uma mesada de US$ 50 mil. Ao fundo, fora da casa, a criança pode ser vista pela janela, brincando no quintal, "atirando" bolas de neve na direção da mãe, como que a condenando pela ação (*Figura 21*).

Nos primeiros 50 anos do cinema, criou-se uma polêmica entre montagem *x mise-en-scène*. Uma escola, liderada por Eisenstein, ressaltava as virtudes da montagem, e defendia que o cinema precisava da montagem para ser considerada uma arte nobre.

Já a outra corrente, liderada pelo crítico francês André Bazin, propunha a valorização da *mise-en-scène*. Bazin achava que o uso de tomadas longas e bem organizadas evocava

FIGURA 21. Figura e fundo com ações distintas: a importância da profundidade de foco para a narrativa

Fonte: Fotograma de *Cidadão Kane* (1941)

maior realismo e, portanto, era mais ético (porque não enganava o espectador, criando a ilusão de um espaço cênico que na verdade não existia).

Ao mesmo tempo, a *mise-en-scène* seria essencialmente cinematográfica porque também podia produzir significados através da manipulação dos elementos da cena.

Hoje, montagem acelerada e *mise-en-scène* convivem bem, sem maiores traumas, nos mesmos filmes. São simplesmente duas ferramentas diferentes para contar a história de maneira visual, com economia de palavras.

Além disso, é importante observar que existem diversos estilos de *mise-en-scène*. Ela pode ser rígida e controlada em alguns casos; casual e espontânea em outros.

Alguns diretores preferem uma *mise-en-scène* mais solta, abrindo espaço para improvisos e acidentes de percursos (Fernando Meirelles, Paul Greengrass, Eric Rohmer). O pesquisador Luiz Carlos Oliveira Jr. (2013, p. 8) empresta o termo "cinema de fluxo" para caracterizar uma tendência estilística de alguns cineastas contemporâneos, como Gabriel Mascaro e Hou Hsiao-Hsien, de valorizar uma encenação livre, pouco planejada, buscando captar a organicidade e o ritmo do mundo.

Apesar disso, essa tendência ainda é relativamente pouco explorada no contexto do cinema mais comercial. Boa parte dos diretores prefere controlar os mínimos aspectos da *mise-en-scène* (Stanley Kubrick, Alfred Hitchcock, Steven Spielberg, M. Night Shyamalan), posicionando rigidamente a câmera no set e instruindo os atores a atuar com marcações pouco flexíveis. De todo modo, essa é uma opção de cada diretor. Não há nada de errado com um estilo ou outro.

A *mise-en-scène* é fundamental em tomadas longas e equivale, nelas, à montagem, porque constrói a narrativa através da manipulação dos elementos da cena.

David Bordwell e Kristin Thompson (2008, p. 112) afirmam que existem quatro aspectos centrais na *mise-en-scène*:

(1) o cenário;
(2) os figurinos e a maquiagem;
(3) a iluminação;
(4) o movimento dentro do quadro (dos atores e da câmera).

Cada item da lista possui um ou mais responsáveis técnicos pela sua execução (*designer* de produção, diretores de arte, figurinistas, diretor de fotografia etc.) Cabe ao diretor coordenar tudo isso, como um maestro num conceito – ele não toca nenhum instrumento, mas é o responsável direto pela harmonia do conjunto. Essa é a função mais importante do diretor.

COMPOSIÇÕES VISUAIS

Só muito recentemente os teóricos do cinema começaram a estudar mais a fundo as variadas técnicas de composição visual utilizadas pelos diretores para realizar a encenação. No entanto, a encenação é uma das formas mais sutis – e mais poderosas – de ordenar o olhar e a percepção do espectador.

Por encenação, entenda-se a organização visual dos elementos que compõem o quadro: as pessoas, os objetos, a posição da câmera, o enquadramento, a composição visual, a distância da câmera para a ação, a ordem entre as diversas camadas em que estão dispostos os elementos da cena etc.

David Bordwell (2009) alinha dois tipos fundamentais de planos de composição, que ele chama de "volumétricos" (os elementos da cena estão dispostos em diagonal, enfatizando a profundidade de campo através do volume, e com uso abundante do conceito de ponto de fuga) e "planimétricos" (composição que dispõe os elementos da cena num eixo horizontal, de forma perpendicular ao eixo da cena, o que deixa a imagem mais chapada e sem profundidade).

Planos volumétricos usam as linhas de fuga para dar senso de profundidade e volume às imagens, como na famosa tomada da rua em *Noivo neurótico, noiva nervosa* (1977), em que os atores são focalizados caminhando desde o fim da rua que está em quadro até chegar junto à câmera.

Já as composições planimétricas retiram a profundidade da imagem, provocando com frequência um efeito de estranhamento ou irrealidade, como que refletindo um ponto de vista subjetivo, ou uma visão de mundo distorcida, de algum personagem. É o caso de *Spider* (2002), de David Cronenberg.

Combinados com a iluminação, com o movimento (da câmera e dos atores) e com os outros fatores acima descritos, esses tipos de composição podem dar diferentes sentidos de percepção ao espectador. Uma mesma cena filmada por dois diretores distintos pode render planos muito diferentes.

PARA LER

Sem dúvida alguma, a melhor leitura disponível em português sobre o assunto são os livros *Fazendo filmes* (Sidney Lumet), em que o diretor veterano descreve e discute o processo de realização de seus próprios filmes, e a bíblia cinéfila *Hitchcock/Truffaut*, na qual o diretor francês e o inglês discutem, filme a filme, toda a obra do mestre do suspense. De uma perspectiva mais pedagógica, *Direção de cinema* (Michael Rabiger) é o livro definitivo sobre o assunto.

PARA VER

Os documentários de bastidores sobre *Taxi driver* (1976) e principalmente *Touro indomável* (1980), presentes nos respectivos DVDs duplos lançados no Brasil, lançam luz de maneira significativa sobre o modo de trabalho de Martin Scorsese. Já o DVD de *Três homens em conflito* (1966) traz uma análise interessante do estilo de Sergio Leone.

Capítulo 12

BREVE INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DO CINEMA

PRÉ-CINEMAS (1895–1917)

A primeira exibição pública de cinema aconteceu no dia 28 de dezembro de 1895, no primeiro andar de um café chique, em Lyon. Foram exibidos alguns curtas-metragens, dos quais os mais conhecidos são *A chegada do trem na estação* e *A saída dos trabalhadores da fábrica*. Todos os curtas tinham um minuto de duração e eram compostos por um único plano geral, sem cortes.

A reação da plateia, formada por burgueses vestidos elegantemente, foi de surpresa e choque. Durante o primeiro filme, muitos se levantaram, chocados, temendo que o trem saísse da tela e invadisse a sala onde estavam.

Os projecionistas, diretores e produtores foram os irmãos Auguste e Louis Lumière, filhos do dono de uma fábrica de material fotográfico. Eles inventaram o cinematógrafo, máquina capaz de três ações: o mesmo aparelho filmava, revelava e projetava filmes.

Os primeiros filmes eram fragmentos da vida real. Não havia cortes nem encenação. Apenas se registrava em película pequenos trechos de um minuto. Nos Estados Unidos, cuja produção começou alguns anos antes, a partir de um invento muito parecido, patenteado por Thomas Edison, chamado

kinetoscópio, este mesmo intervalo de tempo era usado para contar pequenas piadas.

O aparelho dos irmãos Lumière se tornou mais popular por diversas razões. A principal é que ele, além de ser menor e mais leve, também permitia que várias pessoas assistissem juntas ao filme projetado numa parede. O *kinetoscópio* exigia que cada espectador visse sozinho, através de uma espécie de olho mágico no topo de uma grande caixa de madeira, o filme que rodava dentro do compartimento. O cinematógrafo também dispensava o uso de outros aparelhos para revelação e captação das imagens.

A estética desses filmes era mais ou menos semelhante, independente de qual escola de cinema produzia a obra: planos gerais, tomadas sem interrupção. O material capturava a realidade sem tentar intervir nela.

Nesta época, o cinema era atração de feiras e circos, onde ficavam instaladas máquinas chamadas, entre outras, *kinetoscópios*. Esses equipamentos eram instalados em pequenas casas de projeção conhecidos como *nickelodeons* ou *penny arcades*, onde havia máquinas com filmetes que podiam ser acionados por moedas (TURNER, 1997, p. 336). Funcionavam mais ou menos como máquinas automáticas de refrigerantes contemporâneas. Os interessados colocavam as moedas em uma fenda, punham um dos olhos em um visor e assistiam ao filme escolhido.

Aos poucos, esse sistema evoluiu para pequenas casas de projeção, montadas como se fossem pequenos teatros populares: um palco, um fosso (onde ficava um músico ou, nos teatros maiores e mais caros, uma banda ou orquestra) e cadeiras para a plateia. Dentro dos filmes, a evolução da linguagem foi rápida. Os letreiros com palavras intercalando imagens surgiram após 1905. Antes disso, toda a ação era contada através de imagens. Às vezes, um "narrador" ficava no fosso e dizia algumas palavras. A câmera começou a se mover, aproximando-se dos atores, a partir de 1908.

O primeiro público do cinema era formado por gente de classe baixa, operários e trabalhadores braçais, em geral analfabetos. Acadêmicos e pessoas de posses iam ao teatro e à ópera; pobres iam ao cinema e ao circo.

Georges Méliès, mágico francês, foi um dos primeiros cineastas a apostar em pequenas narrativas ficcionais. Usava os filmes como se fossem truques no seu número de mágica, antes de fazer carreira como diretor de cinema. Era muito comum nesse tempo que os atores falassem diretamente para a câmera (uma forma pré-histórica de metalinguagem que cairia em desuso e só muitas décadas depois passaria a ser adotada de novo). Méliès usou bastante este expediente. Criou também os efeitos especiais, refinando as trucagens a partir de sobreposições de negativos.

Descobriu, quase sem querer, a montagem. Isso aconteceu num dia em que ele filmava um curta numa rua de Londres. A câmera travou durante uma tomada. Méliès corrigiu o defeito e voltou a gravar, sem mudar a posição da câmera. Quando revelou o material, percebeu que o corte tinha feito um automóvel, que trafegava pela rua no exato momento da ocorrência do problema técnico, "desaparecer". Encantado, ele passou a usar a edição como número de mágica. Méliès também foi pioneiro na ficção científica, filmando pela primeira vez uma história em que o homem visitava a Lua.

Outro diretor importante foi Edwin S. Porter. Ele era câmera de Thomas Edison e depois virou cineasta. Foi um dos primeiros norte-americanos a apostar na ficção, ao invés de filmar pequenos documentários. Até hoje é apontado como um dos criadores do faroeste (*O grande roubo do trem*, de 1904). Fez ainda experiências com cor e montagem paralela.

A estética dos filmes de ficção era copiada do teatro. A câmera sempre captava as imagens em planos gerais, enquadrando os atores dos pés à cabeça. Estes só se moviam

horizontalmente, como se estivessem num palco de teatro. Isso durou até 1908. A partir daí, a câmera começou a se aproximar paulatinamente do ator. Ao mesmo tempo, o filme se libertava do formato de "uma história por rolo" (oito minutos). A duração começava a ficar maior.

PRIMEIROS AUTORES

David W. Griffith é apontado como o primeiro homem a sintetizar as diversas técnicas de construção narrativa em uma linguagem cinematográfica. Ele foi o primeiro a variar os planos (médio, close ups, detalhes) e a movimentar a câmera, como forma de dar dinamismo à narrativa. Fez um dos primeiros longas (*O nascimento de uma nação*, de 1915), polêmico pelo conteúdo racista, mas inovador em linguagem.

Por exemplo, muita gente não aceitava na época a ideia de filmar um close da cabeça de um ator, mas Griffith mostrou que esse recurso aumentava a voltagem emocional das cenas. O filme custou mais de US$ 1 milhão, mas fez grande sucesso popular (US$ 10 milhões de faturamento). Provocou a aparição de textos reivindicando ao cinema o status de arte. Colocou o cinema americano na rota do grande espetáculo, com temas grandiloquentes e gosto pela produção suntuosa.

Sergei Eisenstein foi outro grande criador da época. Ucraniano, ele surgiu como principal nome (diretor e teórico) da primeira escola de cinema do mundo, estabelecida na União Soviética, uma escola que deu ao mundo grandes criadores como Dziga Vertov e Lev Kuleshov – este último se tornou célebre pelas experiências que sublinhavam a importância da montagem para a criação de novos significados dentro dos filmes.

Eisenstein foi o primeiro grande teórico do cinema. Criou uma nova teoria da montagem que valorizava a justaposição

(colocação em sequência) de tomadas com conteúdos diferentes. De forma simplificada, a teoria da montagem de Eisenstein dizia que o significado de um filme não está expresso isoladamente em nenhuma tomada. O diretor cria diferentes significados através da justaposição de tomadas com conteúdos distintos. Um exemplo simples dessa teoria: se o cineasta junta uma tomada de uma maçã a outra que mostra um rosto humano, está expressando uma terceira ideia (fome), que não está contida em nenhuma das duas tomadas isoladamente.

O russo fez filmes clássicos, como *O encouraçado Potemkin* (1925). Defendia o uso ideológico da montagem. Escreveu muitos ensaios para justificar e refinar essa ideia. Até hoje, Eisenstein talvez seja o cineasta que melhor examinou/descreveu/explicou seus próprios filmes, em textos teóricos muito estudados em escolas de cinema.

EXPRESSIONISMO ALEMÃO

Foi o primeiro movimento relativamente organizado de artistas que faziam cinema. Aliás, não foi um movimento exclusivo do cinema – teve grandes expoentes nas artes plásticas também. Derivou do romantismo alemão do século XVIII, um movimento cujos textos tinham atmosfera sombria e pessimista, e abordavam constantemente temas sobrenaturais. Seus artistas gostavam de construir universos fictícios que expressassem a alma – os sentimentos, o mundo interior – do criador.

Os expressionistas criaram um estilo de iluminação totalmente novo, baseado nos fortes contrastes entre luz e sombra. Os artistas não tentavam copiar a realidade, mas intervir nela de forma emocional.

Um dos focos principais de inspiração do movimento veio da tela *O grito* (1893), de Edvard Münch, tida pelos críticos de arte como momento-chave da arte vindoura do século XX.

A ideia desses artistas era usar os cenários e a iluminação para expressar o estado de espírito do personagem, e não para simplesmente reproduzir a realidade em volta dele.

O gabinete do Dr. Caligari (1920, *Figura 22*) é o mais radical exemplo de expressionismo alemão. Os cenários foram pintados à mão e usavam linhas tortas, composições esquisitas e perspectivas forçadas, de forma a expressar uma visão de mundo distorcida, sombria – a visão de mundo de um louco, o personagem principal. Críticos como Sigfried Kracauer atribuem ao filme (e ao movimento como um todo) a tentativa, talvez inconsciente, de capturar o espírito depressivo e soturno do homem comum alemão naquela época. O país vivia um caos econômico e social, no período entre guerras, com a ascensão do nazismo. A trajetória do sonâmbulo Cesare (Conrad Veidt) é, para alguns, uma alegoria do vôo cego dos alemães rumo ao nazismo.

FIGURA 22. Sonambulismo e cenários pintados no expressionismo alemão
Fonte: Fotograma de *O gabinete do Dr. Caligari* (1920)

MONSTROS DA UNIVERSAL

O sucesso de público alcançado pelo expressionismo alemão despertou o interesse de Hollywood, cujos estúdios já se estabeleciam como grandes empresas que visavam o lucro, antes da qualidade artística. A Universal iniciou uma bem-sucedida linhagem de filmes baratos de horror ("filmes de monstros"), importando diretores e técnicos da Alemanha, como Karl Freund (fotógrafo de Fritz Lang, ele dirigiu a fotografia de *Drácula* e comandou o clássico de horror *A múmia*, de 1932).

Os roteiros desses filmes eram quase sempre variações do tema da fábula *A bela e a fera*, às vezes histórias trágicas de amor, com uso farto de efeitos especiais (maquiagem) e iluminação sinistra. Os jogos de sombras e a musica melodramática eram elementos recorrentes.

O estilo durou do início dos anos 1930 até duas décadas mais tarde, dentro da Universal, mas acabou se tornando muito mais influente do que a Universal poderia imaginar. Influenciou muitos produtores independentes (a empresa Hammer na Inglaterra dos anos 1950, Roger Corman nos EUA dos anos 1960), e gerou toda a linha de horror para adolescentes a partir dos anos 1970.

O *STAR SYSTEM*

As décadas de 1930 e 1940, principalmente depois do advento do som (em 1927) e da cor (1935), são consideradas a Era de Ouro (Golden Age) de Hollywood. Foi a época dos grandes musicais, das comédias chamadas *screwball* (guerra dos sexos, que tematizam brigas memoráveis entre homens e mulheres) e dos faroestes.

O som e a cor possibilitavam uma maior possibilidade de reproduzir a realidade, às vezes romantizando-a com intenções escapistas.

A Primeira Guerra Mundial (1914–1918) devastou a indústria do cinema na Europa e possibilitou o domínio esmagador do produto de Hollywood. Durante seis anos, países como Itália, França e Alemanha tiveram a produção de filmes interrompida. Era o início da dominação cultural dos EUA no século XX. Essa dominação tornou-se ainda maior durante a Segunda Guerra (1939–1945).

Grande parte dos diretores, atores e técnicos dos mais diversos departamentos (fotografia, composição musical, direção de arte) da época entre as duas guerras eram europeus emigrados devido à situação de penúria na Europa, casos de Fritz Lang, Ernst Lubitsch, Billy Wilder, Fred Zinnemann. Ou de atrizes como Greta Garbo, Marlene Dietrich, Ingrid Bergman, e atores como Peter Lorre. Nos EUA, obviamente, surgiram alguns grandes diretores, cuja obra era muitas vezes mais reconhecida do que a dos europeus, talvez por refletir temas que falavam mais à alma dos americanos, como o empreendedorismo: Howard Hawks, John Ford e Frank Capra.

O *crash* da bolsa de Nova York em 1929, ao contrário do que se poderia pensar, ajudou o cinema, não o prejudicou. A situação difícil, com desemprego em massa e fome em larga escala, fez o público se voltar para diversões escapistas – e o cinema se encaixava perfeitamente nisto. Os estúdios perceberam esta demanda e providenciaram filmes para solucioná-la.

Na Europa, o problema financeiro era igual, devido às guerras mundiais. Daí o avanço do faroeste e do musical, gêneros que reforçavam mitos heróicos, reforçavam o caráter empreendedor e o otimismo, e proporcionavam fantasias agradáveis.

Nesta época, surgiu e se consolidou o chamado *star system*, concretizando o domínio simbólico do ator sobre o sistema cinematográfico. Os grandes astros, que levavam multidões aos cinemas, recebiam os maiores salários do cinema, mas

esses contratos não eram assinados a cada filme, como hoje. Os atores assinavam com os estúdios durante temporadas de vários anos. Eles recebiam salários semanais e tinham que protagonizar sempre qualquer filme para o qual fossem escalados, dentro da vigência do contrato. Apenas os maiores astros escolhiam que filmes gostariam de fazer.

Alguns exemplos de grandes astros da época são Greta Garbo, Clark Gable, Ingrid Bergman, Rita Hayworth e Humphrey Bogart.

FILM NOIR

Matei um homem por dinheiro e por uma mulher.
Não consegui o dinheiro. Também não consegui a mulher.
[Walter Neff – personagem de *Pacto de Sangue*, em 1944]

A epígrafe acima, escrita por Billy Wilder, resume perfeitamente o soturno *noir* ("negro", em francês), que nunca foi exatamente um movimento cinematográfico. A alcunha nasceu em 1946, na França, depois que o auge desse gênero já tinha passado. Foi atribuída pelo crítico Nino Frank a um grupo de filmes que compartilhavam características estéticas e narrativas. O nome foi inspirado no gênero literário das "novelas escuras", que contavam histórias criminais e de suspense na França do século XIX.

O *noir* refletia o ambiente depressivo, melancólico, sorumbático nos Estados Unidos da década de 1930: a Lei Seca, o desemprego crescente, a fome em massa, o aumento violento das taxas de criminalidade nas grandes cidades – todas as consequências da Grande Depressão.

Nos filmes, a atmosfera era densa e sombria, com iluminação inspirada no expressionismo alemão. Havia profusão

de cenas noturnas e clima de pesadelo, muitas vezes com textura onírica (como em *Pacto de sangue*). Nos personagens, uma característica fundamental era a ambiguidade moral e sexual.

Não havia mocinhos e bandidos, mas gente muitas vezes decente que era levada ao crime por vaidade ou cobiça – traição por dinheiro era um motivo básico para levar pessoas comuns ao crime. Eles falavam um linguajar vulgar, cheio de gírias. Alguns dos personagens do gênero são arquétipos que se repetiam em muitos filmes: o detetive durão, a loira perigosa (mulher fatal), o policial corrupto, o ingênuo que se vê preso numa teia de adversidades.

As principais características técnicas refletiam visualmente este ambiente de sordidez e ambiguidade moral: iluminação em chave escura, muitas sombras e fumaça, narração em *off* cínica, ângulos de câmera oblíquos, figurinos (sobretudos, chapéus e ternos escuros), uso de cigarros e uísque pelos personagens, cenas abundantes que aconteciam à noite.

NEORREALISMO ITALIANO

Foi um movimento surgido na Itália, logo após o término da Segunda Guerra Mundial. A partir de 1945, o mercado exibidor na Europa começou rapidamente a se reorganizar, mas as produtoras estavam falidas e destruídas. Os filmes produzidos nos EUA dominavam as salas de projeção e o neorrealismo funcionou como uma resposta a esse fenômeno cultural e econômico.

O objetivo primário era a formulação de uma estética de resistência ideológica à propagação do nazismo-fascismo. Os principais nomes do movimento propunham a representação objetiva da realidade, através de técnicas quase amadoras de cinematografia. Isto barateava os orçamentos e acelerava a produção dos filmes. Nos primeiros anos do movimento, os principais diretores chegaram a lançar mais de uma obra por ano.

Os principais diretores foram Roberto Rossellini, Vittorio De Sica e Luchino Visconti. Esse foi um dos movimentos mais autorais da primeira metade do século XX, um dos primeiros em que o produtor estava hierarquicamente abaixo do diretor. Esta situação ainda não ocorria em Hollywood.

Algumas das características estéticas incluíam o uso de locações reais (ruas, prédios, ruínas de bombardeios), atores amadores ou não profissionais, uso constante de planos gerais e médios, com recusa ao close up (a ideia era representar a realidade, desdramatizando-a sem interferir nela, e os diretores acreditavam que o *zoom* e os planos próximos dos rostos dos atores forçavam o espectador a sentir determinadas emoções, o que não era um procedimento ético).

Os diretores usavam muitas técnicas de documentário: câmera na mão, sempre à altura dos olhos. Improvisos constantes. Montagem sem truques ou efeitos óticos. Nos casos mais radicais, nada de música de fundo. Os diálogos não eram captados no set (a captura do som demandava muito trabalho e equipamentos modernos, e para baratear os custos e acelerar a produção deixava-se para reconstituir em estúdio os ruídos e diálogos).

WESTERN

O *western* sempre foi um gênero popular desde o nascimento, em 1902. Estatisticamente, respondia por cerca de 30% de todos os filmes de longa-metragem lançados nos Estados Unidos (BUSCOMBE, 1988, p. 437). As narrativas romantizadas, que ajudavam a reforçar o mito do herói pioneiro de caráter inabalável, foram muito populares até os anos 1950. A partir daí, começaram a ser substituídas por histórias moralmente mais densas e, em alguns casos, ambíguas. É o chamado faroeste

psicológico, que se caracteriza por apresentar personagens traumatizados, solitários e taciturnos.

Personagens arquetípicos eram os pistoleiros misteriosos, *cowboys* solitários, xerifes com problemas pessoais. Nesta época, os diretores começaram a usar o *western* não mais para induzir à ideia de identidade nacional, mas para refletir sobre problemas sociais contemporâneos. Um bom exemplo desta prática aparece em *Johnny Guitar* (1954), grande sucesso de Nicholas Ray, em que o diretor usou o gênero para discutir os direitos da mulher.

Os melhores diretores exploravam as paisagens naturais para evocar, através delas, o estado de espírito do protagonista.

Anthony Mann é reconhecidamente um mestre nisso (seu filme *O Homem do oeste*, já citado antes, versa sobre o banditismo romantizado perdendo espaço para o progresso, no começo do século XX, e tinha seu clímax numa cidade-fantasma). John Ford, que sempre filmava no mesmo lugar (Monument Valley, uma reserva indígena), também utilizava o mesmo expediente.

Na década seguinte, os *western* iniciariam um período de decadência, a partir da multiplicação de séries semanais de *western* na TV e o com o surgimento de uma geração mais jovem (a turma que viu nascer e transformou o rock'n'roll em um grande movimento social) que não se identificava mais com os signos visuais e com os valores do faroeste tradicional. Chegava a hora dos *westerns* revisionistas (que questionavam dogmas do gênero clássico, colocando-se por exemplo do lado dos índios, ou fazendo a defesa da ecologia e não mais do progresso irracional, como ocorria nos anos 1930).

É uma fase mais realista, em que mitos romantizados eram postos à prova. Wyatt Earp, um personagem real do século XIX, deixava de ser um xerife incorruptível de mira perfeita para virar um bêbado medroso e corrupto, num retrato

historicamente mais acurado e nem um pouco romantizado. O gênero iria morrer lentamente nos anos 1980, depois de um breve e espetacular renascimento nos anos 1960–1970, no eixo Itália-Espanha, com a produção de 550 filmes de longa-metragem em pouco mais de 10 anos. O *spaghetti western*, como ficou conhecido esse ciclo, deixou pelo menos um diretor genial: Sergio Leone.

NOUVELLE VAGUE

A *Nouvelle Vague* foi um movimento francês nascido das páginas de uma revista de cinéfilos, os Cahiers du Cinema, nascida nos anos 1940 e reconhecida como uma das principais publicações temáticas do mundo. Revelou grandes diretores: François Truffaut, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer, Alain Resnais, Claude Chabrol e outros.

Antes de filmar, o grupo já tinha ficado famoso internacionalmente por lançar a "Política dos Autores", em 1954, num texto em que François Truffaut (2005, p. 257) reuniu uma série de postulados teóricos criados coletivamente. A teoria argumenta que o diretor é o artista, o grande responsável pelo filme, mesmo quando é contratado para realizá-lo (e não o pensa do grau zero). Um grande diretor, portanto, sempre deve achar espaço para incluir seus temas, suas obsessões e seu estilo dentro de um filme.

Com base nesta teoria, os críticos franceses reabilitaram muitos diretores que a própria crítica dos EUA desprezava: John Ford e Alfred Hitchcock são os melhores exemplos. O inglês era então visto apenas como um operário, e por causa da Cahiers ganharia fama como o diretor mais habilidoso de todos os tempos (Truffaut, em particular, chegou a lançar um livro de entrevistas com Hitchcock, apenas com o intuito de provar que o inglês era o maior de todos os diretores do cinema).

Estilisticamente, são autores muito diferentes entre si (ao contrário do que diz o senso comum). Jean-Luc Godard é o mais arrojado deles, desafiando sempre as convenções cinematográficas mais normais, como em *Viver a vida* (1962, *Figura 23,* com a atriz Ana Karina), e atingindo limites muitas vezes radicais demais para o gosto comum. François Truffaut faz filmes delicados e intimistas, às vezes comédias melancólicas, suaves. Eric Rohmer é verborrágico, despojado e fala de relacionamentos afetivos. Alain Resnais, com suas narrativas circulares e não cronológicas, investiga o tempo e a memória.

Todos tinham um ponto em comum: fizeram o cinema se voltar para personagens mais próximos do homem comum, com preocupações, desejos e sonhos cotidianos. Os franceses fizeram algo inédito, colocando a história a serviço do personagem e invertendo a máxima do teatro grego (o personagem serve à história) que marcava o cinema de Hollywood.

FIGURA 23. Ana Karina em *Viver a vida*, de Jean-Luc Godard
Fonte: Fotograma de *Viver a vida* (1962)

Inovações técnicas importantes também aconteceram no posicionamento de câmera (mais solto, desleixado, muitas vezes operada manualmente e sem planejamento prévio), na montagem (com a criação do *jump cut* ou *faux raccord*, técnica de montagem que rasga a unidade cronológica) e na adoção de princípios da metalinguagem (personagens dirigindo-se diretamente ao espectador, como nos primeiros anos do cinema) que rompiam a ilusão de realidade provocada pelo filme clássico.

CINEMAS NOVOS

Uma câmera na mão e uma ideia na cabeça.
[Glauber Rocha]

A frase de Glauber Rocha sintetiza perfeitamente o espírito dos chamados Cinemas Novos, que pipocaram em muitos lugares do mundo na década de 1960. Inspirados pela liberdade formal da *nouvelle vague*, e incentivados pela queda nos custos de equipamentos de filmagem (agora já havia câmeras manuais e gravadores de som portáteis, inventados na Suíça em 1959), cineastas em diversos lugares do mundo (principalmente em países sem tradição cinematográfica, como Brasil, Portugal e Argentina) começaram a filmar.

Os filmes se debruçavam sobre os problemas de cada país – no Brasil, por exemplo, o abismo cultural entre as cidades e o meio rural, a pobreza, as favelas, a fome.

Em comum entre as obras, a estética despojada e a narrativa crua. Muitas vezes, os filmes eram feitos com equipamento amador, como câmeras de 8 mm ou 16 mm, ou utilizando atores amadores (influência do neorrealismo italiano). Os personagens, como os cangaceiros e camponeses de *Deus e o diabo na terra do sol* (1964), eram arquétipos facilmente identificáveis para os habitantes do país de origem do filme.

Os Cinemas Novos discutiam os problemas de cada país. Por isso, nem sempre os autores ficavam conhecidos no exterior, pois os filmes não faziam muito sentido para estrangeiros.

No Brasil, o Cinema Novo revelou Glauber Rocha (que se tornaria um dos cineastas independentes mais respeitados do mundo) e outros autores, como Joaquim Pedro de Andrade e Cacá Diegues.

Outro Cinema Novo importante foi o da Alemanha, muito diferente do brasileiro. Esse movimento se voltou para os problemas existenciais e investigou a culpa coletiva alemã pela ascensão do nazismo, além de questões como imigração e preconceito racial. O movimento revelou nos anos 1970 autores importantes, como Wim Wenders, Rainer Werner Fassbinder e Werner Herzog.

O DOCUMENTÁRIO

É importante observar que o documentário, enquanto gênero, existe desde a gênese do cinema – os irmãos Lumière, ao filmar rolos de 52 segundos em que "recortavam" uma fatia da vida comum para exibir mais tarde, estavam fazendo proto-documentários.

Desde então, a ideia central do documentário era revelar em filme os detalhes de determinado fenômeno que ocorria na "vida real", do lado de cá da tela – ainda que em muitos casos esta "vida real" seja, em algum nível, encenada.

De modo geral, todos os documentaristas trabalham com material da "vida real". O que os diferencia são os métodos utilizados para registrar esses momentos.

A teoria clássica do documentário divide os documentários das primeiras décadas em grupos de filmes cronologicamente localizados: os filmes etnográficos e as investigações/reportagens.

São diretores emblemáticos desse momento clássico do documentário: Robert Flaherty, Dziga Vertov, o brasileiro Alberto Cavalcanti.

Assim como aconteceu com o filme ficcional, no começo da década de 1950, a linguagem clássica do documentário começou a ser desafiada, com as primeiras experiências de imbricamento entre realidade e ficção (colocava-se em cheque a noção de "realidade"). Os exemplos dessa material estão em filmes como *Noite e neblina* (1955), de Alain Resnais, e toda a obra de Chris Marker.

A partir de meados da década de 1950, o documentário ganhou fôlego renovado, graças à aparição de equipamentos portáteis e mais baratos, como o gravador Nagra (1959) e as câmeras que utilizavam películas de 8 e 16mm. Esses equipamentos reduziam o tamanho da equipe necessária para as filmagens (e, por consequência, o orçamento), permitindo a realização de filmes com mais agilidade.

Surgiram, então, algumas escolas centrais do documentário moderno: o *cinema direto* (nos EUA, com os irmãos Albert e David Maysles, mais Robert Drew e alguns outros cineastas) e o *cinema verdade* (na França, com Jean Rouch).

A diferença entre as duas escolas é mínima, mas fundamental. No cinema direto, a equipe de filmagem procurava documentar a realidade tentando interferir o mínimo possível nela. No cinema verdade, a equipe de filmagem participava, questionava e interagia com a realidade, provocando-a.

As diferenças entre todas essas escolas, que floresceram na década de 1960, diz respeito principalmente à abordagem. No *cinema verdade*, por exemplo, os cineastas não hesitavam em entrar na frente da câmera, participando diretamente da ação (ou seja, interferindo na realidade que desejam documentar), conversando com os entrevistados e eventualmente documentando as próprias decisões/indecisões narrativas. Era a "mosca na sopa".

O *cinema direto* mantém a equipe de filmagem invisível. Os *cameramen* eram instruídos para jamais intervir na ação. Era a "mosca na parede".

São marcos do período filmes como *Crônica de um verão* (1959), *Primárias* (1961) e a série *Up* (feita na Inglaterra a partir de 1964).

Essa divergência de ideias entre as principais escolas – a intervenção ou não da equipe de filmagem – rendeu e ainda rende uma série de debates estimulantes a respeito do comportamento dos personagens de filmes documentários, além de ter inspirado toda uma linhagem de trabalhos contemporâneos que desafiam os limites entre ficção e realidade.

Eduardo Coutinho, em *Jogo de cena* (2007, *Figura 24*), fez um trabalho inovador ao questionar simultaneamente os dois métodos, realizando um filme que não é documentário (no sentido clássico) e nem ficção. Nesse filme, pessoas anônimas narram experiências pessoais que são encenadas por atores famosos e outros anônimos, até um ponto em que é impossível saber se quem está contando cada história é realmente a pessoa que a vivenciou.

FIGURA 24. Depoimentos emocionantes em *Jogo de cena*, de Eduardo Coutinho
Fonte: Fotograma de *Jogo de cena* (2007)

GERAÇÃO NEW HOLLYWOOD

A mesma emergência de uma geração jovem de espectadores, que condenou o *western* ao passado, possibilitou o surgimento do movimento que a imprensa denominou de New Hollywood. Eram jovens cineastas que queriam fazer filmes cujo foco estava nos personagens, e não mais na trama. Eles estavam mais interessados em criar histórias intimistas e humanas do que no espetáculo.

A inspiração maior estava nos autores da *nouvelle vague*. Na época, as condições de produção permitiam que filmes de baixo orçamento fossem feitos dentro dos grandes estúdios. Com o sucesso dos marcos iniciais do movimento (*Sem destino, A primeira noite de um homem*, *Bonnie & Clyde – uma rajada de balas*, todos feitos entre 1967 e 1969), virtualmente todos os grandes estúdios lançaram braços independentes para financiar, a custo máximo de US$ 1 milhão, filmes desses jovens autores. Basicamente, os executivos davam o dinheiro e deixavam que os diretores experimentassem. A mentalidade era de que um único sucesso entre esses filmes poderia financiar diversos fracassos.

Com liberdade, os cineastas exploraram uma estética mais arrojada. *Sem destino* (1969), por exemplo, criou uma nova técnica de montagem, em que o corte "dançava" entre duas cenas. Este filme também mostrou várias cenas de uso de drogas, uma ousadia para a época, e numa delas a câmera "enlouquecia" no ritmo do personagem drogado. A fotografia usava com frequência o efeito de *lens flare*, em que o raio de luz bate diretamente na lente da câmera, ofuscando a imagem. Isso era considerado um erro técnico; hoje é uma técnica incorporada à gramática do cinema.

Já *A primeira noite de um homem* (1967) apresentou uma sequência onírica que se tornou lendária (uma grande "viagem"

durante um mergulho na piscina). Mulheres viraram protagonistas em filmes feministas (*Alice não mora mais aqui*, de 1974, cujo prólogo satiriza *O mágico de Oz*, de 1939, com uma Dorothy desbocada que esculhamba a mãe com palavrões). Nada disso existia antes da geração New Hollywood.

Os filmes ajudaram a derrubar o código Hayes, que desde o início do cinema estabelecia a censura interna entre os estúdios (proibia, entre outras coisas, que um casal fosse mostrado deitado numa mesma cama, ainda que os dois fossem casados). Os personagens falavam gírias e palavrões (algo impossível antes de 1967). Cenas mostravam sexo e violência sem pudor (*Meu ódio será sua herança* e *Perdidos na noite*, de 1969; *Parceiros da noite*, de 1980). Temas proscritos, como homossexualismo e prostituição, foram enfocados sem medo.

Na época os filmes entravam em cartaz em poucas salas, passavam meses (às vezes muitos anos) circulando e dependiam intensamente do boca-a-boca e dos críticos jovens para fazer sucesso. Pauline Kael e Andrew Sarris foram críticos que ajudaram a fazer desses cineastas grandes nomes. Kael, em particular, fez amizade com vários deles e transformou em astros diretores como Francis Ford Coppola.

O movimento chegou ao *mainstream* muito rapidamente, com algumas vitórias no Oscar (*Operação França*, em 1971, e *O poderoso chefão 2*, em 1974).

O *BLOCKBUSTER*

Curiosamente, os filmes chamados *blockbusters* (nome de uma bomba da II Guerra Mundial que destruía quarteirões inteiros) surgiram dentro do sistema de produção do movimento New Hollywood. Eram obras direcionadas a plateias adolescentes, que dependiam de fortes esquemas de *marketing*, com lançamentos no maior número possível de salas de exibição.

Os diretores da geração New Hollywood mais conectados a plateias adolescentes, em especial George Lucas e Steven Spielberg, foram os primeiros a apostar no conceito.

Tubarão (1975) é o filme-marco inicial desta época. Foi uma produção cheia de problemas, cujos atrasos nos sets a obrigaram a estrear em julho, uma época do ano em que os estúdios não costumavam lançar filmes. Fez enorme sucesso, graças à coincidência com a época das férias de verão nos EUA. A partir daí, as férias de verão (período entre o fim de maio e o começo de agosto) se tornaram o período mais lucrativo do ano para os estúdios.

Além disso, o filme de Spielberg foi a primeira produção a faturar mais com produtos derivados (bonecos, cadernos, lancheiras) do que com a renda do filme em si – que já era grande, pois foi o primeiro longa a ultrapassar a marca dos U$ 100 milhões. Isto chamou a atenção dos executivos para a importância do merchandising promocional.

Dois anos depois, o sucesso do primeiro filme da saga *Star wars* mostrou aos executivos a importância de produzir filmes voltados ao público adolescente. Até então, a maioria dos filmes era feito visando plateias na faixa dos 30 anos. O *blockbuster* mudou essa realidade. Hoje, a maior parte dos filmes que vemos em cartaz nos cinemas é dirigido ao público adolescente.

TEEN MOVIES

Depois que os estúdios descobriram o filão adolescente, perceberam que poderiam faturar muito dinheiro com histórias planejadas para servir como grandes produtos de marketing capazes de alavancar a venda de produtos associados, de lancheiras a toalhas. Daí a crescente demanda por filmes com protagonistas adolescentes, caso dos clássicos juvenis *Os Goonies*

(1985), de Richard Donner, e *Curtindo a vida adoidado* (1986), de John Hughes.

Duas vertentes principais dominaram este período: filmes de ação com heróis musculosos e solitários (Arnold Schwarzenegger e Sylvester Stallone viraram ídolos) e comédias juvenis. Nos dois casos, as trilhas sonoras são crivadas de canções populares de rock, muitas delas compostas especialmente para o filme (o objetivo disfarçado era angariar uma fonte suplementar de renda, com a venda de discos).

Os filmes de ação, por exigirem efeitos especiais, são mais caros e por isso melhor produzidos. Já as comédias enfocam em geral problemas adolescentes (virgindade, sexo, escola, namoro), são mais baratas e produzidas em maior quantidade. Diretores como John Hughes se tornaram especialistas neste estilo.

Boa parte dos filmes demonstra influências dos antigos seriados radiofônicos dos anos 1930 e 40, ou são tomados por ondas de nostalgia da época em que os diretores eram crianças. O caso de George Lucas é o mais conhecido.

ONDAS DE CINEMAS INDEPENDENTES

Os anos 1990 assistiram a uma evolução tecnológica sem precedentes, em termos de equipamentos de gravação e pós-produção. Câmeras, *softwares* de edição de imagem e som e gravadores de alta qualidade passaram a estar à disposição dos cineastas por valores relativamente baixos.

Graças a essas condições favoráveis de produção, cineastas relativamente desconhecidos puderam "pôr a mão na massa" e filmar. Era uma revitalização do impulso que gerou o Cinema Novo, só que de forma ainda mais radical. Foi o início da onda do cinema independente.

Por outro lado, se a produção de filmes de baixo custo (desvinculados dos grandes estúdios) crescia cada vez mais, esses mesmos filmes enfrentavam graves problemas de distribuição. Eles existiam, mas as redes de exibição não estavam interessadas em projetá-los – eles atraíam públicos pequenos.

Nos EUA, em particular, o Festival de Sundance (1978) ajudou a solucionar esse problema.

Em termos internacionais, a solução que os cineastas bolaram para esse dilema se dividiu em duas vertentes simultâneas: (1) o investimento maciço no circuito de festivais, e não apenas aqueles mais importantes (Cannes, Berlim, Veneza), mas uma rede de eventos menores que duravam o ano todo e possibilitavam ao filme circular (Roterdã, Moscou, Havana, Gramado etc.). Apenas no Brasil, em 2012 foram realizados mais de 180 festivais de cinema. (2) o estabelecimento cada vez mais rápido de ciclos de filmes produzidos em determinados países (Dinamarca, Irã, Argentina, Romênia). Os filmes de gênero (em especial o horror) também floresceram através das produções independentes, circulando em festivais alternativos (Avoriaz, Fantasporto, Fantaspoa): Espanha e Japão, por exemplo, estabeleceram bem sucedidas indústrias de filmes de horror; Coreia do Sul revelou bons diretores de thrillers de suspense/policiais; e assim por diante.

Produções de baixo orçamento normalmente priorizam histórias mais humanas e banais, com personagens bem desenvolvidos, sem amarras de censura.

A partir do final dos anos 1990, o cinema independente americano cresceu bastante e passou a ser acompanhado de perto pelos grandes estúdios, desenvolvendo fórmulas narrativas relativamente convencionais (a "família disfuncional").

Dessa forma, diretores com ambições autorais conseguiram desenvolver carreiras à margem dos grandes estúdios, conseguindo financiamentos independentes, às vezes com dinheiro

internacional (Canadá, França, Inglaterra). Pessoas como John Sayles, David Lynch, David Cronenberg e Jim Jarmusch foram capazes de desenvolver obras consistentes, de toques autorais, quase sempre em filmes com orçamentos minúsculos.

Parte dos diretores autorais, nos Estados Unidos, fez carreira alternando grandes produções comerciais e filmes menores, mais ambiciosos do ponto de vista artístico. Steven Soderbergh, de *Traffic* (2000), é um dos melhores exemplos. As carreiras desses diretores independentes são vitaminadas pela amizade com grandes astros (Brad Pitt, George Clooney, Julia Roberts, Tom Cruise), que usam sua produtoras e parte do prestígio pessoal para viabilizar financeiramente a produção de filmes menores, com pouco potencial de bilheteria, mas satisfatórios do ponto de vista artístico.

O grande nome desse tipo de cinema é Quentin Tarantino. Depois de uma estreia promissora (em 1992, com *Cães de aluguel*, um filme de gângster recheado elementos oriundos da cultura pop), Tarantino venceu o Festival de Cannes com seu segundo filme, *Pulp fiction* (1994), que trouxe uma lufada de ar fresco ao cinema norte-americano, com sua narrativa circular e pequenos tiquem metalinguísticos inspirados na obra de Godard.

Vale observar, também, que o surgimento da Internet e das redes sociais viabilizaram muitas campanhas de marketing baratas e inovadoras, que chamaram atenção para filmes com baixíssimo custo de produção.

O caso paradigmático é *A bruxa de Blair* (1999, *Figura 25*), feito de forma amadora com apenas US$ 30 mil, e que rendeu quase US$ 250 milhões (tornando-se um dos quatro filmes de horror mais rentáveis da história), a partir da confecção de sites que "vendiam" como verdadeira a história do desaparecimento de três jovens cineastas dentro de uma floresta. Esse filme disparou uma onda de realizações de falsos documentários nos

FIGURA 25. Monólogo da atriz Heather Donahue, uma das cenas mais famosas dos anos 1990
Fonte: Fotograma de *A bruxa de Blair* (1999)

anos seguintes, estabelecendo toda uma nova vertente de filmes com aparência amadora que simulam o registro de situações extraordinárias feitas por pessoas comuns.

Filmes como *Cloverfield* (2007), o espanhol *[Rec]* (2007) e a série *Atividade paranormal* (a partir de 2007) solidificaram esta nova estética da imperfeição imagética e sonora. Graças à popularização de dispositivos de registro (câmeras e gravadores de som) a preços populares, e ao custo praticamente zero de se fazer filmes a partir desta estética amadora, mais de 1000 longas-metragens foram realizados dessa maneira, muitas vezes por diretores iniciantes operando em países sem tradição cinematográfica, como Turquia, Eslováquia, Argentina, Romênia e Costa Rica, entre os anos de 1999 e 2021. Não há sinais de que essa tendência esteja próxima de perder fôlego.

Além disso, os avanços tecnológicos incessantes tornaram o cinema independente cada vez mais barato. Já existem casos de longas-metragens inteiramente filmados com aparelhos de telefone celular, como o horror inglês *Colin* (2008).

Vale ressaltar que a Internet tem funcionado, em parte, como polo de distribuição e escoamento dessa produção semiamadora, já que parte desses filmes não encontra espaço nas salas de projeção, mas ganha distribuição global através da rede de computadores.

O ELEMENTO DIGITAL NO CINEMA

A principal característica do cinema no século XXI é o uso intensivo do elemento digital na produção de filmes, bem como na circulação.

No primeiro caso, o digital se disseminou rapidamente, a partir dos anos 1990, de duas formas principais: (1) através do uso cada vez mais intenso da computação gráfica (CGI, ou *computer generated images*); e (2) através da produção de equipamentos digitais de produção, armazenamento e circulação de filmes, o que permitiu que praticamente todas as salas de projeção do mundo chegassem a 2014 exibindo cópias 100% digitais de filmes.

O CGI é utilizado para criar universos fantásticos, efeitos especiais e cenas de ação. Nos casos mais simples, objetos cênicos e efeitos especiais são produzidos e introduzidos nas cenas na fase de pós-produção. As filmagens em estúdio, com as paredes revestidas de telas verdes ou azuis, se tornaram muito comuns. Na verdade, trata-se da virtualização da velha técnica do *matte painting*, em que cenários pintados à mão compunham o cenário de algumas sequências.

Em casos complexos, criaturas digitais são introduzidas na película na fase de pós-produção, como ocorreu com o personagem Gollum em *O senhor dos anéis* (2001–2003). Nesses casos, os atores precisam contracenar com o nada, abusando da imaginação. Isto também aconteceu na refilmagem de *King Kong* (2005).

Nos casos mais radicais, os atores filmam cercados de telas azuis, e todo o ambiente é criado virtualmente, através de combinações de técnicas (montagens fotográficas, animação computadorizada). É o caso de *Capitão Sky e o reino do amanhã* (2004) e de *Sin City* (2005).

O processo de captação digital de imagens (um dos filmes pioneiros nesse tópico foi *Guerra nas estrelas: o ataque dos clones*, de 2006, primeira produção rodada 100% com câmeras digitais de alta definição), acompanhado da criação de sistemas de projeção digital, inclusive em três dimensões (3D, caso de *Avatar*, que bateu recordes mundiais de bilheteria em 2009), já elimina completamente a necessidade de película. Ou seja, não é preciso mais de "filme" para armazenar um filme. Estes, agora, são grandes arquivos de computador.

No cinema independente, o elemento digital possibilitou outros tipos de experiências. Mais cineastas ganharam condições de filmar longas-metragens, graças ao barateamento dos custos de produção causados pela emergência de câmeras, gravadores de áudio e outros equipamentos digitais, muito mais acessíveis do que os caríssimos equipamentos analógicos.

Atualmente, é possível ter acesso a câmeras digitais de alta definição por menos de US$ 20 mil. Em 2011, a fabricação de câmeras 35mm foi abandonada em definitivo. Em 2014, os estúdios dos Estados Unidos pararam de distribuir cópias de filmes em película. Virtualmente todos os cinemas americanos projetam filmes digitais. Atualmente, mesmo no Brasil são raros os cinemas que ainda projetam filmes em 35mm.

Não se pode esquecer, também, que a digitalização do cinema criou novas formas de circulação de filmes, às vezes de maneira ilegal. Grandes lançamentos passaram a circular livremente na Internet, às vezes antes mesmo do lançamento oficial – ou seja, de forma pirata (caso do brasileiro

Tropa de elite, em 2007), criando problemas e prejuízos para os produtores.

Além disso, os sistemas digitais de projeção favoreceram a distribuição de filmes pequenos e baratos que, de outra forma, jamais chegariam ao grande público. É o caso do longa-metragem *Apenas o fim* (2008), do carioca Matheus Souza, que foi filmado por alunos de uma faculdade particular sem nenhum orçamento, com equipamento emprestado pelo próprio estabelecimento de ensino, e ganhou distribuição nacional em salas alternativas equipadas com projetores digitais. Nenhuma cópia em película do filme foi produzida, mas o filme foi visto por mais de 70 mil espectadores em 2009.

Além disso, percebendo que a Internet e as formas de sociabilidade virtuais abriram as portas para outros tipos de experiências de percepção, muitos cineastas utilizaram as possibilidades dos equipamentos digitais para experimentar novos formatos de filmes. O caso de *Timecode* (2000) de Mike Figgis, talvez seja o mais emblemático. Nesse filme, a tela de exibição é dividida em quatro partes, com cada uma exibindo uma ação diferente em tempo real, sem cortes e sincronizada com as demais, de forma que o espectador pode escolher de que forma deve acompanhar a trama.

Nos casos mais radicais, temos cineastas criando filmes de qualidade profissional nos seus próprios computadores pessoais. O *thriller Primer* (2004) foi escrito, dirigido, fotografado, montado e sonorizado inteiramente por uma só pessoa (o matemático Shane Carruth), que ainda interpretou o protagonista. Já o documentário *Tarnation* (2003), escrito, montado e dirigido por Jonathan Caouette, conta a biografia da mãe do diretor usando exclusivamente fotos e vídeos pessoais que ele acumulou ao longo da vida. O drama *Tangerine* (Sean Baker, 2015) foi inteiramente filmado usando um iPhone como câmera – e a qualidade e textura da imagem são impressionantemente profissionais.

De modo geral, câmeras de vídeo de alta definição e gravadores digitais de som estão disponíveis a preços acessíveis, muitas delas devidamente instaladas em *smartphones*, aos quais qualquer pessoa tem acesso. Estudantes de cinema e autodidatas talentosos são capazes de fazer ótimos filmes, com boa qualidade de som e imagem, usando equipamentos baratos, tais como microfones de lapela plugados em telefones celulares (e escondidos no corpo dos atores), câmeras de bons *smartphones* e estações de edição de imagem e som disponíveis gratuitamente, como o software DaVinci Resolve, que faz até mesmo correção de cores de modo profissional.

PARA LER

História do cinema é o título do livro mais completo, disponível em português, com uma narrativa cronológica sobre a arte cinematográfica. Muito centrado em aspectos tecnológicos e estilísticos, a obra foi escrita por Mark Cousins. Menos ambicioso, mas ainda assim eficiente, *História do cinema mundial* (organizado por Fernando Mascarello) é um dos livros mais utilizados em faculdades de cinema no Brasil.

PARA VER

A série *A história do cinema: uma odisseia* (The story of film: an odissey, Mark Cousins, 2011), com 15 episódios de uma hora de duração exibidos na BBC, oferece um panorama bastante completo do percurso da atividade cinematográfica desde o final do século XIX até as primeiras décadas do século XXI. Ela está na origem do livro mencionado no parágrafo anterior. Igualmente mostrada pela BBC, a ótima série dirigida por Martin Scorsese, intitulada *Uma viagem pessoal pelo cinema americano*, limita a abordagem histórica aos filmes produzidos nos EUA até fins dos anos 1960, mas despidos da abordagem pedagógica ofertada por Cousins.

Capítulo 13

APONTAMENTOS SOBRE ANÁLISE FÍLMICA

A função do crítico não é trazer numa bandeja de prata
uma verdade que não existe, mas prolongar o
máximo possível, na inteligência e na sensibilidade
dos que o lêem, o impacto da obra de arte
[André Bazin]

COMO ANALISAR UM FILME

As informações contidas nos doze capítulos anteriores deste livro têm o objetivo declarado de proporcionar uma primeira visão, panorâmica (e certamente incompleta), do grande armazém de ferramentas narrativas e estilísticas que os cineastas utilizam para contar suas histórias do modo mais eficiente. Mas esse conhecimento não serve apenas para estudantes de cinema e candidatos a cineastas. Quem deseja pesquisar cinema, se tornar um crítico ou simplesmente poder analisar os filmes a que assiste com mais conhecimento de causa também pode retirar deste livro algumas lições.

As páginas a seguir elaboram algumas ideias sobre crítica de cinema e análise fílmica, bem como sugere algumas dicas de como transformar essas análises em textos. Lembre-se: Jean-Luc Godard costumava dizer que fazer uma crítica de cinema (seja em texto, seja em vídeo, seja apenas estruturando algumas ideias sobre um filme durante uma conversa) era, também, uma maneira diferente de fazer um filme.

De fato, quando a expressão "crítica de cinema" é mencionada, a imagem mental que as pessoas fazem é a do jornalista

especializado em escrever resenhas sobre filmes, normalmente em jornais ou revistas impressas. No filme *Alta Fidelidade* (2000), há uma personagem secundária que tem esta profissão. Ele assiste aos filmes segurando uma caneta com uma pequena lâmpada acoplada, para fazer anotações, atrapalhando os demais espectadores. Foi uma pequena vingança contra os críticos da parte do diretor Stephen Frears.

Na verdade, porém, os críticos de jornais e revistas são apenas uma parte pequena das muitas possibilidades existentes de se analisar filmes.

A existência de uma crítica especializada em manifestações artísticas remonta ao século XVII, na Europa, quando a ascensão da burguesia como classe detentora de poder econômico (mas não político) propiciou o aparecimento daquilo que o filósofo alemão Jürgen Habermas chamou de "esfera pública": espaços de debate dentro da sociedade onde as pessoas podem discutir sobre diversos assuntos, como forma de resistência cultural. Na época, esta esfera pública correspondia aos clubes de leitura, cafés e bibliotecas.

Os espaços de esfera pública se multiplicaram nas décadas seguintes (universidades, escolas, clubes), e ultrapassaram a escala estritamente geográfica depois do surgimento da Imprensa. Os jornais, o rádio, a TV e atualmente a Internet se constituíram como espaços da esfera pública. São espaços onde a sociedade pode debater e construir uma agenda de discussão (cultural, artística, ideológica, econômica, política etc.).

Vendo a crítica cultural como um elemento integrante da esfera pública, podemos perceber que a crítica pode ser muito mais do que um grupo de jornalistas especializados em determinada atividade artística. É nesse sentido que preferimos, neste livro, usar o termo "análise fílmica". Embora a análise fílmica propriamente dita seja uma disciplina acadêmica nascida nos anos 1960 e solidificada nas décadas seguintes, os

pesquisadores Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994, p. 12) nos lembram de que qualquer exercício de descrição e avaliação de um filme, seja qual for seu escopo ou sua ambição, configura um tipo de análise fílmica.

TIPOS DE ANÁLISES FÍLMICAS

Quando falamos especificamente de crítica de cinema, temos que levar em consideração ao menos três formas de exercício da atividade: a crítica jornalística, a acadêmica e a cinéfila. A crítica jornalística de cinema é praticada em jornais, revistas, emissoras de rádio e TV, portais de Internet e sites especializados. A crítica acadêmica está localizada nas universidades, e é praticada por professores e alunos que estudam cinema e outras disciplinas, em congressos e revistas acadêmicas especializadas.

A crítica cinéfila, constituída a partir de comunidades de cinéfilos, é amadora, mas integra a esfera pública. Um bom exemplo desta comunidade, em termos geográficos, é o Cinema da Fundação Joaquim Nabuco, no Recife, local frequentado por pessoas que têm pelo menos uma coisa em comum: todas vêem os filmes como algo mais do que mero entretenimento, e o cinema como uma espécie de templo. Quem vai à Fundação certamente o faz porque ama filmes. Não se vai lá para matar o tempo.

Algumas décadas atrás, a cinefilia costumava se organizar em torno de instituições sociais, como revistas de cinema ou cineclubes. Atualmente, ela também se desenvolve em ambiente virtual (a Internet). Os cinéfilos podem assinar listas de discussão, consultar sites como o IMDB (onde podem debater em fóruns especializados), ler centenas de críticas reunidas sites chamados de "agregadores" (Rotten Tomatoes), assinar listas de discussão, fazer ligas de *blogs* que se incentivam

uns aos outros, e até mesmo baixar filmes e legendas produzidas pelos próprios cinéfilos, às vezes com qualidade melhor do que as legendas oficiais. É uma prática ilegal, mas milhões de pessoas a adotam.

Com os *blogs* e redes sociais, qualquer pessoa que deseje se expressar sobre cinema pode fazê-lo sem custo. Existem plataformas de serviços que permitem a difusão em textos, fotos, áudios e vídeos caseiros, como é o caso do YouTube e do Wordpress (ferramenta gratuita para criação e desenvolvimento de blogs), e redes sociais como Facebook e Twitter.

A análise fílmica compreende todas essas vertentes da crítica. E é importante observar, também, que o exercício desse tipo de análise pressupõe bem mais do que a emissão de uma opinião pessoal sobre um filme. O exercício da análise fílmica, como bem lembram Vanoye e Goliot-Lété, pressupõe um trabalho de desconstrução da obra, para o qual o conhecimento da linguagem cinematográfica – o assunto deste livro – é muito importante.

Analisar um filme, portanto, exige a tarefa de descrevê-lo e analisá-lo tecnicamente. Por outro lado, o exercício da crítica também exige uma dose de opinião. Por isso, é impossível exercer efetivamente a atividade crítica separando-a completamente do gosto pessoal. Para compreender como funciona a formação do gosto de um indivíduo, vamos recorrer aos ensinamentos de um filósofo, um sociólogo e um psiquiatra que estudaram profundamente o assunto: Immanuel Kant, Pierre Bourdieu e Hugo Münsterberg.

O GOSTO SEGUNDO IMMANUEL KANT

O alemão Immanuel Kant abordou o fenômeno do gosto a partir do fenômeno que ele identificou como uma crise do conceito de Beleza, no século XVIII, quando vários filósofos

(Montesquieu, Diderot, Voltaire, David Hume) começaram a se interrogar a respeito da possibilidade de inferir normas objetivas capazes de regular o reino da Estética.

Algumas questões sobre as quais os filósofos se debruçaram foram as seguintes: a Beleza é um valor interno ou externo ao ser humano? O Belo existe apenas no espírito de cada um ou está situado em algum lugar fora da esfera íntima? A Beleza é um valor relativo ou absoluto? O Belo pode ser um fenômeno independente do gosto (ou seja, é possível reconhecer algo como Belo e mesmo assim não gostar desse algo)?

Kant se interrogou sobre essas questões no livro *Crítica da faculdade de julgar*, escrito em 1790: um apanhado de reflexões filosóficas que tenta empreender uma investigação crítica a respeito do Belo.

Para aceitarmos o conceito de Belo, precisamos ser capazes de julgar esteticamente uma obra, diz Kant. Ele acreditava que o Belo era um conceito objetivo, baseado em valores estéticos universais. Mas será que isso, aos olhos do homem do século XXI, faz mesmo sentido? Ou somos obrigados a admitir que todo objeto que julgamos como Belo é uma valoração subjetiva, individual?

Para Kant, o fenômeno do gosto significa a faculdade de julgar um objeto, ou um modo de representação, por intermédio de satisfação ou desagrado. O gosto surge quanto a resposta estética ao objeto independe de qualquer tipo de interesse. Portanto, o gosto seria a faculdade de julgar o Belo.

Transpondo esse raciocínio para a crítica de cinema, temos a seguinte situação: se exibimos o mesmo filme para várias pessoas, veremos divergências consideráveis no julgamento de cada uma acerca da obra. Algumas a considerarão bela. Outras não. Como resolver esse impasse?

Kant dividiu a satisfação provocada pelo juízo estético de um objeto em duas categorias: o agradável e o bom. Seria agradável

tudo o que satisfizesse os sentidos (visão, audição, tato) – ou seja, o sentimento subjetivo da pessoa que julga sobre o objeto. Ele desvalorizava essa sensação como uma reposta física, sensorial, e portanto inferior ao gosto calculado e construído a partir do conhecimento. O bom corresponderia a tudo aquilo que satisfizesse por si mesmo.

Vamos transportar essa ideia para o cinema. Podemos obter prazer ao fruir um filme por várias razões: porque nos identificamos com determinadas situações vividas por algum personagem, por despertar memórias ou lembranças adormecidas, pela influência de amigos ou mestres etc.

Esses filmes podem ser agradáveis e mesmo bons, mas não belos. Pelo menos para Kant. Ele afirma que belo só é o objeto capaz de agradar por si próprio. Um filme belo seria aquele que não necessita da ação da subjetividade do analista para gerar uma resposta estética. Os melhores filmes, seguindo esse raciocínio, seriam aqueles que admiramos sem qualquer interesse.

A filosofia de Kant gerou a noção de "arte desinteressada", que por sua vez constitui o alicerce fundamental da noção romântica de autoria, enraizada na cultura ocidental sobretudo ao longo do século XIX, não apenas no reino das Belas Artes (pintura, escultura, literatura) mas também no reino da Filosofia.

A enorme influência de Kant na filosofia do século XIX, e na igualmente influente (no século XX) teoria crítica desenvolvida pelos pesquisadores da Escola de Frankfurt (sobretudo em Theodor Adorno), garantiu que essa noção romântica de arte se entranhasse profundamente em toda a cultura ocidental.

A arte desinteressada seria aquela arte produzida sem qualquer objetivo que não seja alcançar o belo. Para que a arte seja bela, ela não pode ter outros objetivos, sejam eles financeiros ou de qualquer outra ordem.

Em maior ou menor grau, esta noção está implícita em praticamente todos nós, e incide diretamente na forma como

moldamos nosso gosto e nosso juízo de valor acerca do consumo estético.

É por isso que, em grande medida, os filmes ditos "de arte" recebem até hoje mais atenção e respeito dos críticos, embriagados (mesmo que involuntariamente) pelo conceito de arte desinteressada: os filmes são tão melhores quanto mais desinteressados.

A noção de arte desinteressada nos coloca uma série de questionamentos que o crítico precisa carregar consigo o tempo todo: Por que o filme que vejo me causa prazer? Tenho condições efetivas de explicar (pelo menos para mim mesmo) os mecanismos que me fazem gostar ou não de um filme? Sou capaz de racionalizar meu próprio gosto? Em que medida? Quando reconheço motivos extra-filme (pessoais, particulares) que me levam a gostar de determinado filme, devo levar em consideração esses motivos ao externar meu juízo de valor? Sou capaz de compreender que experiências das mais diversas (estéticas e não-estéticas), e contextos socioculturais, atravessam o fenômeno do gosto? Até que ponto as influências externas do meio em que vivo são capazes de influenciar meu julgamento?

O GOSTO SEGUNDO PIERRE BOURDIEU

Enquanto Kant foi buscar na Filosofia uma explicação para a maneira como as pessoas constroem um juízo de valor acerca de objetos estéticos, Pierre Bourdieu procurou uma abordagem diferente. Ele estudou o fenômeno do gosto através da Sociologia.

É importante observar que a teoria sociológica de Bourdieu foi construída sobre uma ideia fundamental: nem o indivíduo e nem as estruturas sociais, avaliados isoladamente, são capazes de explicar a sociedade e os fenômenos que ocorrem dentro dela. Inclusive a formação do gosto estético.

O conceito-chave de Bourdieu, fundamental também para explicar sua importância para a Sociologia da Cultura e, consequentemente, para o fenômeno do julgamento estético, é o conceito de *campo* (uma espécie de dimensão social dentro da qual em que se estabelecem as relações entre indivíduos, grupos e estruturas sociais). Para Bourdieu (2007), o campo social é uma esfera pública permanentemente atravessada por disputas entre indivíduos e classes.

Um exemplo prático desse raciocínio: se decidimos nos tornar cineastas, atuaremos no campo do cinema com a intenção fundamental de se destacar perante os outros membros do meu campo. Todas as nossas atividades serão permeadas pela ideia de que precisamos produzir algo que nos destaque dos demais. Essa noção de distinção pode ser consciente ou inconsciente, mas está sempre lá. Não há como fugir dela.

Durante os anos 1970, Bourdieu levou a cabo, em Paris, uma grande pesquisa de campo, com questionários e entrevistas rigorosas feitas com pessoas de todas as classes sociais. O objetivo era descobrir como se dava a formação do gosto estético. Ele queria descobrir qual a verdadeira influência dos grupos sociais na formação de valores até então tido como individuais, como o gosto estético.

Bourdieu tinha uma hipótese central. Ele acreditava que o gosto, ao contrário do que Kant defendia, era uma construção social, que tomava forma dentro das disputas de campo. Bourdieu não acreditava no gosto como um fenômeno estritamente individual. Claro, ele aceitava que parte do juízo de valor de um indivíduo se forma a partir de experiências individuais, mas outra parte, igualmente importante, é construída a partir das interações sociais com amigos e parentes. O gosto, então, nasceria de um processo dinâmico e socialmente constituído.

Em outras palavras: para Bourdieu, a influência dos meios sociais incide diretamente na formação do gosto estético das

pessoas. Todos nós somos decisivamente influenciados pelas forças sociais que nos rodeiam (escola, amigos, família, universidade, igreja etc.) ao longo desse processo de construção simbólica do gosto estético. Esse processo, por sua vez, opera durante toda a vida. Jamais cessa.

A pesquisa de Pierre Bourdieu foi publicada em 1979, no livro *A distinção*. Sua abordagem é, por assim dizer, anti-kantiana. Para Bourdieu, noções como "bom gosto" ou "brega" não se sustentam por critérios exclusivamente estéticos, pois nada têm de gratuito; representam uma forma de determinados grupos e classes sociais se distinguirem de outras e alcançarem destaque dentro da luta permanente que existe dentro do campo cultural. O gosto agiria, assim, para distinguir algumas pessoas de outras.

Através de conceitos como esses dois exemplos, determinados grupos sociais demonstram deter maior capital cultural (escolar ou não) e, assim, afirmam uma suposta superioridade cultural (uma distinção) sobre os demais grupos. Instituições como a mídia (TV, jornais, revistas etc.) agem no sentido de legitimar a superioridade dos grupos com maior capital cultural, quando referendam esses conceitos supostamente estéticos.

A pesquisa de Bourdieu comprovou estatisticamente a relação entre os gostos de cada classe (e frações de classe, pois há distinções mesmo dentro de cada classe) com seu capital escolar (adquirido ao longo de sua vida escolar) e com sua origem social. Para fazer essas análises, Bourdieu aplicou questionários com diversas perguntas sobre preferências, a diversas pessoas de diferentes classes.

Um dos exemplos usado por Bourdieu é o musical. Ele chega à conclusão de que o gosto considerado popular é inversamente proporcional ao acúmulo de capital escolar. Em outras palavras: quanto mais anos de estudo, mais uma pessoa se distancia do gosto popular, para adquirir um gosto

supostamente legítimo em relação à música. Não só ela passa a apreciar mais compositores menos populares, como também o mero conhecimento do nome de compositores aumenta. O gosto musical, como também o cinematográfico, sofre muita variação, a depende da quantidade de tempo que cada pessoa dedica a estudar essas artes – e se a pessoa acumula títulos nesses estudos, ela se distingue (daí veio o título do livro) dos demais porque acumulou capital cultural.

Ele ressaltou, também, que as diferentes atividades artísticas também são hierarquizadas. O conhecimento de música clássica e de pintura é visto pelo senso comum como conhecimento mais legítimo do que o conhecimento sobre rock e quadrinhos (esses, em vias de legitimação).

Bourdieu analisa a relação entre o capital escolar (escola) e o capital familiar herdado (família). A conclusão: títulos escolares servem para referendar e reforçar o capital cultural herdado. Diplomas asseguram a valorização do capital cultural de uma classe mais alta e estigmatizam o capital das classes mais baixas. Dessa forma, a escola não influencia somente nos gostos diretamente ligados ao mundo escolar, mas em toda a vida cultural de uma pessoa. E não só influencia como também garante competências culturais maiores do que as ensinadas na escola.

Esse mecanismo funciona da seguinte forma: um título de graduação em Cinema (por exemplo) confere a alguém não somente a habilidade de produzir ou pesquisar o audiovisual, mas também uma aptidão cultural (que Bourdieu denomina *disposição estética*) compatível com sua classe. A pessoa, então, se sente obrigada a corresponder a essa aptidão que, pressupõe-se, o título lhe garante. Dessa forma, a escola influencia e certifica determinadas características culturais não somente ligadas às matérias escolares, mas também à música, ao teatro, à literatura, dentre outras manifestações culturais.

Como exemplo do conceito de disposição estética, Bourdieu incluiu no questionário algumas fotografias de objetos ou paisagens comuns (pôr-do-sol, casca de árvore, cerimônia religiosa, mulher grávida, serpente etc.). Ele mostrou essas imagens a membros de diferentes classes e perguntou quais dessas situações ou seres renderiam boas fotos. Os resultados não apenas variam de classe para classe, como são incrivelmente semelhantes dentro de cada classe.

Para a classe média, Bourdieu concluir que não existe um elemento universalmente belo. Uma mesma situação ou objeto pode gerar uma obra de arte (no caso, fotografia) feia ou bela, a depender da forma como a foto foi feita. Ele acredita, portanto, que para a burguesia a forma predomina sobre o conteúdo, no que tange ao juízo de valor estético.

Aqui, é nítida a influência do conceito de arte desinteressada de Kant. A melhor arte é aquela que não tem compromisso com questões materiais, pois se interessa principalmente pela forma.

O gosto é algo que faz com que os membros de uma mesma classe se identifiquem, devido à semelhança de seus interesses. Simultaneamente, ele afasta os membros de outras classes, que não compartilham dos mesmos interesses. E esse gosto passa a ser visto com algo natural daquela classe. A naturalidade como esse processo de formação do gosto se dá permite a ilusão de que o gosto é estético, e nasce espontaneamente em cada indivíduo. Dessa forma, o gosto não é visto como fruto de uma construção social.

Bourdieu investiga as diferenças culturais nos casos de pessoas de capital escolar equivalente. Nesse caso, passa a contar um segundo fator: a origem social. Dentro da classe alta, a fração de classe mais alta é aquela que já nasceu em berço burguês e possui familiaridade com a cultura dita legítima. Essas pessoas se opõem àquelas que adquiriram o conhecimento por

meio da escola e, portanto, respeitam mais o conhecimento escolar ao invés da cultura livre.

Como a escola tende a referendar o capital já herdado pela classe alta, parte do capital cultural de pessoas da classe média nunca vem a ser aprovado pela cultura legítima. Nesse contexto, muitos buscam domínios diferentes de investimento cultural, domínios menos legítimos. Bourdieu afirma que esses autodidatas da nova geração são bem diferentes dos autodidatas clássicos. Ao passo que esses últimos buscavam sempre a aprovação da cultura legítima, os primeiros se desiludiram dela e mantêm uma posição de liberdade em relação a ela, buscando outros domínios de aplicação do seu capital cultural.

Transpondo essa relação ao universo do cinema, podemos encontrar os cineclubes que valorizam exatamente esses domínios menos legítimos, mais obscuros (vem daí a paixão de determinados círculos cinéfilos por segmentos de obra das obras obscuras ou deliberadamente ruins). Surgem aí os especialistas em cinema alemão dos anos 1940, filmes asiáticos de *kung fu*, cinema sul-coreano de horror e outras categorias muito segmentadas.

Jeffrey Sconce (1995, p. 372) criou o termo "paracinema" para nomear essa estratégia política, elaborada por grupos de cinéfilos autodidatas, para alcançar um tipo diferente de distinção, instado pela resistência cultural à cultura legitimada pelos grupos mais poderosos, que eles consideram *mainstream* e convencional.

A premissa-base de Bourdieu é muito importante para a atividade de um crítico cultural: o gosto não é natural, mas sim naturalizado, como meio de distinção de uma classe em relação a outra. O gosto não é algo inato, mas um símbolo de poder, de identificação com os semelhantes e exclusão dos que não pertencem ao mesmo grupo.

O GOSTO SEGUNDO HUGO MÜNSTERBERG

Pierre Bourdieu provou, com seu estudo revolucionário, que o gosto é uma construção social e um fenômeno coletivo. Mas ele também reconhecia que existe um componente subjetivo – e portanto individual – na formação do juízo de valor estético. O primeiro crítico de cinema reconhecido como tal defendeu uma teoria que ajuda a explicar como os dois componentes – individual e coletivo – se coadunam para formar o gosto de uma pessoa.

Hugo Münsterberg era um psiquiatra e filósofo alemão radicado nos EUA. Ex-aluno de Sigmund Freud, ele dava aulas de Psicologia na Universidade de Harvard, e escreveu um dos primeiros livros sérios sobre cinema (*The photoplay*, em 1916), publicado poucos meses antes de ele morrer.

Ironicamente, para poder escrever o livro, Münsterberg tinha que se esconder para frequentar as salas de cinema da época. Como o cinema era então considerado um entretenimento inferior (pois era visto como comércio, não podendo ser enquadrado facilmente na categoria de arte desinteressada de Kant), ele temia ser punido na prestigiosa universidade onde dava aulas se fosse visto nesses lugares.

Münsterberg foi atraído por um aspecto peculiar do cinema: por que as reações das pessoas diante dos filmes são tão divergentes? Por que algumas pessoas gostam de determinados filmes, e outras pessoas detestam os mesmos filmes? Anos antes de Bourdieu expor a teoria da distinção de classes, Münsterberg defendeu que um filme provoca um tipo de identificação diferente em cada espectador. Para ele, o filme nunca é exatamente igual para duas pessoas, pois cada espectador adiciona ao que vê aspectos subjetivos, como memória, imaginação e sua bagagem cinematográfica pessoal.

É por isso, para Münsterberg, que pessoas diferentes atribuem significados diferentes ao mesmo filme. É que as mentes

das pessoas organizam as informações contidas no filme de formas distintas, de acordo com o conteúdo anterior pré-existente dentro de cada mente.

Depois de Münsterberg, muitos outros pesquisadores demostraram que infinitas camadas de significado interferem na percepção do filme por cada espectador. O *marketing* em torno do filme (se o espectador se informou muito sobre um filme, pode ter criado uma expectativa positiva ou negativa sobre ele); o contexto cultural (social, político, ideológico) em que o filme é produzido (como a crença, relativamente comum entre cinéfilos, de que tudo que vem de Hollywood é comercial e, portanto, já nasceu ruim); o contexto cultural em que ele é assistido; o contexto específico da projeção no momento em que o espectador o vê (se um moleque sentou do seu lado no cinema e passou o filme inteiro conversando no celular, há boa chance de que tenha lhe provocado o mau-humor que lhe fez detestar uma comédia); tudo isso interfere na formação do gosto sobre a obra específica.

Junte Kant, Bourdieu e Münsterberg, e você terá uma noção bastante clara do motivo pela qual as pessoas (e, entre elas, também os críticos de cinema) muitas vezes divergem tanto sobre os mesmos filmes.

DICAS PARA A ANÁLISE FÍLMICA

Uma análise de filme pode abordar uma variedade quase infinita de aspectos da obra.

Todos os aspectos contidos nos capítulos anteriores deste livro podem ser usados para desenvolver uma análise do filme. Se você conhece as ferramentas da construção cinematográfica e tem bom repertório cinematográfico, é capaz de saber se a equipe criativa de um filme fez bem o seu trabalho, ou se deixou a desejar em algum ponto.

São aspectos que se pode desenvolver numa crítica:

O ROTEIRO (texto, exposição, diálogos, subtexto, ação);
A COMPOSIÇÃO DE PERSONAGENS (coerência, profundidade);
A ATUAÇÃO DOS ATORES (performática, naturalista, exagerada);
A DIREÇÃO DE ARTE (beleza, funcionalidade);
A FOTOGRAFIA (luz, composição visual, uso da câmera);
A MONTAGEM (ritmo, fluidez, criatividade);
A INTERTEXTUALIDADE (citações);
A EDIÇÃO DE SOM (realismo, potência, subjetividades);
O USO DE MÚSICA (clichês, convenções);
A QUALIDADE DOS EFEITOS ESPECIAIS (criativos, burocráticos).

Há muitos outros. Cabe a cada analista descobri-los.

Ao expor a sua análise, seja de que forma o fizer (verbal, escrita, audiovisual etc.), explique e esclareça tudo aquilo que parecer subjetivo, porque se trata de opiniões pessoais. A tarefa mais difícil de alguém que analisa uma obra de arte é convencer as pessoas de que você está certo. Para conseguir a proeza de convencer, não basta dizer que a fotografia do filme é boa ou ruim, ou que a montagem não tem ritmo. Você precisa dizer por que pensa assim, argumentando com consistência, e se possível citando exemplos retirados do filme, e que sustentem a sua opinião.

Quando analisar um filme, lembre-se dos contextos. Todo filme é produzido dentro de uma miríade de contextos. Seu processo de recepção (ou seja, consumo pelos espectadores) se dá em outra rede de contextos. O analista de filmes não tem obrigação de levar em consideração tudo isso, mas se o fizer, poderá dar uma abrangência maior à opinião que defende.

O contexto pode ter incontáveis ângulos. Veja alguns:

HISTÓRICO (as inovações de *Cidadão Kane* só são compreendidas se o filme for contextualizado dentro da evolução das técnicas cinematográficas);

CULTURAL (contribuição de *Tubarão* e *Star Wars* para a cultura do *blockbuster*);

SOCIAL (a Segunda Guerra Mundial como condicionante para os postulados estéticos do neorrealismo italiano);

ECONÔMICO (o musical dos anos 1930 como consequência escapista da crise de 1929);

DE PRODUÇÃO (as complicadas negociações para a produção da série *O senhor dos anéis*; as habituais trocas de diretores e roteiristas);

DE RECEPÇÃO (o fracasso de *O portal do paraíso*, de 1980, como tampa do caixão do faroeste, então um gênero moribundo);

ESTÉTICO (*O poderoso chefão* e a tonalidade sépia para produção de filmes sobre máfia);

POLÍTICO (Leni Riefensthal e a defesa – ou não? – do nazismo);

RELIGIOSO (a polêmica envolvendo *A paixão de Cristo* de Mel Gibson);

IDEOLÓGICO (os trabalhos de Sergei Eisenstein como expressão cinematográfica da revolução socialista na União Soviética) etc.

O contexto também pode estar nas pessoas por trás da produção: a unidade temática do diretor (Alfred Hitchcock e o

"homem errado", Spielberg e os pais ausentes, Hawks e a camaradagem masculina), seus métodos de trabalho (Fernando Meirelles e a importância da montagem), o roteirista como autor (Charlie Kaufman), a evolução (Pedro Almodóvar) ou decadência (M. Night Shyamalan) de um diretor.

Pode ser o aparecimento ou a queda de uma escola de cinema (*nouvelle vague*), ou a cinematografia de um país (os filmes na Romênia, como *Quatro meses, três semanas e dois dias*, que venceu Cannes em 2007 e coroou os movimentos de cinema independentes europeus). Pode ser um movimento organizado (o Cinema Novo) ou desorganizado (o Cinema da Retomada, filmes produzidos no Brasil após 1994).

O próprio contexto de produção de um único filme – trocas de diretores, reescritas do roteiro etc. – podem ser apontados como causadores de determinados aspectos do filme.

Existem diversas maneiras de contextualizar um filme. Cabe a cada crítico decidir se alguma delas, ou várias, merecem ser citadas dentro do raciocínio desenvolvido em uma crítica.

ELABORANDO UM TEXTO CRÍTICO

Se você quiser, por qualquer razão, escrever um texto de análise fílmica, pode começar elaborando uma estrutura narrativa. Os melhores críticos fundamentam os seus textos críticos a partir de uma ideologia (um conjunto de ideias) que funciona como ponto de partida de todas as suas análises. É o caso, por exemplo, de André Bazin (a defesa do realismo no cinema) e de François Truffaut (a "política dos autores", cunhada em 1954). Todos os textos escritos por esses dois grandes críticos estão fundados nessas duas teorias, mesmo quando eles não mencionam isso.

O escritor pode (e deve) fugir de fórmulas pré-concebidas, e tem todo o direito de se desviar de sua própria estrutura

básica, quando achar conveniente. Mas deve fazê-lo com consciência, sempre levando em consideração que toda narrativa precisa ter elementos em comum: argumentação lógica, concisão, redação clara e economia de adjetivos (adjetivos empobrecem o texto; se usá-los, justifique e exemplifique sua opinião). Uma ideia por frase é um mantra que meu pai, escritor e professor, repete há anos a seus alunos. Não pode haver conselho mais simples, conciso e eficiente.

O humor é uma excelente maneira de prender a atenção do leitor, especialmente nos textos longos. Ele dá leveza e graça aos textos. Os críticos bem-humorados são sempre mais lidos, e o grau de rejeição deles é quase zero (mesmo quando os leitores não concordam com o que escreveu). Não se esqueça disso, mas tenha cuidado. Humor vulgar ou grosseiro pode deixar muita gente com raiva do crítico. Você não vai querer ser cancelado, vai? Saiba ser cuidadoso e elegante.

Finalmente, um detalhe importante é que o crítico precisa ter muito cuidado para não contar a história além do ponto necessário para a compreensão do texto pelo leitor.

Evidentemente, você não precisa escrever textos para praticar a crítica de filmes. Sentar numa mesa de bar com amigos após uma boa sessão de cinema e conversar sobre a obra que viu já é uma forma de analisá-la. O fundamental, mesmo, é praticar sempre: ver filmes, muito filmes, e se disciplinar a pensar sobre eles. Este é o caminho.

PARA LER

São inúmeros os bons volumes de crítica disponíveis em língua portuguesa: *A rampa* (Serge Daney), *O prazer dos olhos* (François Truffaut), *1001 noites no cinema* (Pauline Kael), *O cinema da crueldade* (André Bazin), os dois volumes de críticas escritos por Roger Ebert (*A magia do cinema* e *Grandes filmes*), e muitos outros.

PARA VER

Não é fácil encontrar análises fílmicas em DVDs de filmes. O disco duplo de *Filhos da esperança* (2006), de Alfonso Cuarón, traz um segmento que contém uma análise do filme feita pelo filósofo e psicanalista esloveno Slavoj Zizek. O próprio Zizek disseca um sem-número de longas-metragens no bom documentário *O guia do pervertido do cinema* (2006). Análises um tanto ou quanto iconoclastas podem ser encontradas no curioso *Quarto 237* (2012), filme que reúne interpretações extremas do clássico de horror *O iluminado* (1980).

Referências bibliográficas

BARNWELL, Jane. *Fundamentos de produção cinematográfica*. Porto Alegre: Editora Bookman, 2013.

BORDWELL, David. *Figuras traçadas na luz*. Campinas: Papirus Editora, 2009.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. 9ª edition. New York: McGraw-Hill, 2008.

BORDWELL, David. *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Los Angeles: University of California Press, 2006.

BOURDIEU, Pierre. *A distinção: crítica social do julgamento*. Porto Alegre: Editora Zouk, 2007.

BUHLER, James; NEUMEYER, David; DEEMER, Rob. *Hearing the movies: music and sound in film history*. New York: Oxford University Press, 2010.

BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1992.

BUSCOMBE, Edward. *The BFI companion to the western*. London: Da Capo Press, 1988.

CARRIÈRE, Jean-Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.

COSTA, Fernando Morais. *O som no cinema brasileiro*. Rio de Janeiro: Editora 7 Letras, 2008.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz. *Cores & filmes: um estudo da cor no cinema*. Curitiba: Editra CRV, 2011.

FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

FLORES, Virgínia. *O cinema: uma arte sonora*. São Paulo: Annablume Editora, 2013.

KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. São Paulo: Ícone Editora, 2012.

LUMET, Sidney. *Fazendo filmes*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2008.

MACHADO, Roberto. *Deleuze, a arte e a filosofia*. São Paulo: Jorge Zahar Editora, 2010.

MACIEL, Luiz Carlos. *O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

MAMET, David. *Sobre direção de cinema*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2002.

MARQUES, Aída. *Ideias em movimento: produzindo e realizando filmes no Brasil*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2007.

MERTEN, Luiz Carlos. *Cinema – Entre a realidade e o artifício*. Porto Alegre: Editora Artes e Ofícios, 2003.

MÜNSTERBERG, Hugo. *The photoplay: a psychological study*. New York & London: Appleton, 1916.

MURCH, Walter. *Num piscar de olhos*. São Paulo: Jorge Zahar Editora, 2004.

OLIVEIRA JR., Luiz Carlos. *A mise en scène no cinema: do clássico ao cinema de fluxo*. Campinas: Papirus Editora, 2013.

OPOLSKI, Débora. *Análise do design sonoro no longa-metragem* Ensaio contra a cegueira. Dissertação de mestrado. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2009.

RABIGER, Michael. *Direção de cinema: técnicas e estética*. São Paulo: Editora Campus-Elsevier, 2006.

RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

SCONCE, Jeffrey. 'Trashing' the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. *Screen*, Oxford, v. 4, n. 36, outono 1995. p. 371-393.

SOUZA, João Baptista Godoy. *Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas-metragens brasileiros* Contra todos *e* Antônia*: a técnica e o espaço criativo*. Tese de doutorado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010.

STAM, Robert. *Introdução* às teorias do cinema. Campinas: Papirus Editora, 2003.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood: understanding classical narrative technique*. London: Harvard University Press, 1999.

TRUFFAUT, François. *O prazer dos olhos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2005.

TURNER, Graeme. *Cinema como prática social*. São Paulo: Summus Editorial, 1997.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas: Editora Papirus, 1994.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Título A linguagem do cinema: uma introdução
Autoria Rodrigo Carreiro

Formato *E-book*
Tipografia Montserrat e Chaparral Pro
Desenvolvimento Editora UFPE

Este livro-texto, que tem estudantes de graduação e cinéfilos como público-alvo, procura oferecer uma visão panorâmica da cadeia produtiva do cinema: como se dá a divisão do trabalho dentro do processo de fazer um filme, o que faz cada setor de produção (fotografia, arte, som, montagem, roteiro, produção e direção), e como cada profissional dentro dessa cadeia pode dar sua contribuição estética e criativa ao resultado final: o filme. O livro funciona como um curso de linguagem cinematográfica, uma espécie de armazém cheio de ferramentas. Essas ferramentas constituem os recursos disponíveis aos cineastas para contar histórias em um meio audiovisual. A leitura do livro proporciona um passeio dentro desse armazém, durante o qual pararemos para conhecer algumas das ferramentas e suas funções.

Editora UFPE

LAPIS
LABORATÓRIO DE PESQUISA EM IMAGEM E SOM